



# EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

## TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



**BOBBI SAPUTRA**

**11653103382**



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU

2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSETUJUAN

### EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

#### TUGAS AKHIR

Oleh:

**BOBBI SAPUTRA**

**11653103382**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 05 Oktober 2021

Ketua Program Studi

**Edi Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 198307162011011008**

Pembimbing

**Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 130517093**

UIN SUSKA RIAU



## LEMBAR PENGESAHAN

### EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

#### TUGAS AKHIR

Oleh:

**BOBBI SAPUTRA**

**11653103382**

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 05 Oktober 2021

Pekanbaru, 05 Oktober 2021

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 198307162011011008**

**Dr. Hartono, M.Pd.**  
**NIP. 196403011992031003**

#### DEWAN PENGUJI:

Ketua : Syalfullah, SE., M.Sc.

Sekretaris : Tengku Khalril Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Anofrizen, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : Siti Monalisa, ST., M.Kom.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Bobbi Saputra

NIM : 11653103382

Tempat/Tgl. Lahir : Mandeh/28-Juli-1996

Fakultas/Pascasarjana : Sains and Teknologi

Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:

Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) UIN Suska Riau Menggunakan

Metode Heuristic Evaluation

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 25 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



Bobbi Saputra .....

NIM : 11653103382

\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERNYATAAN

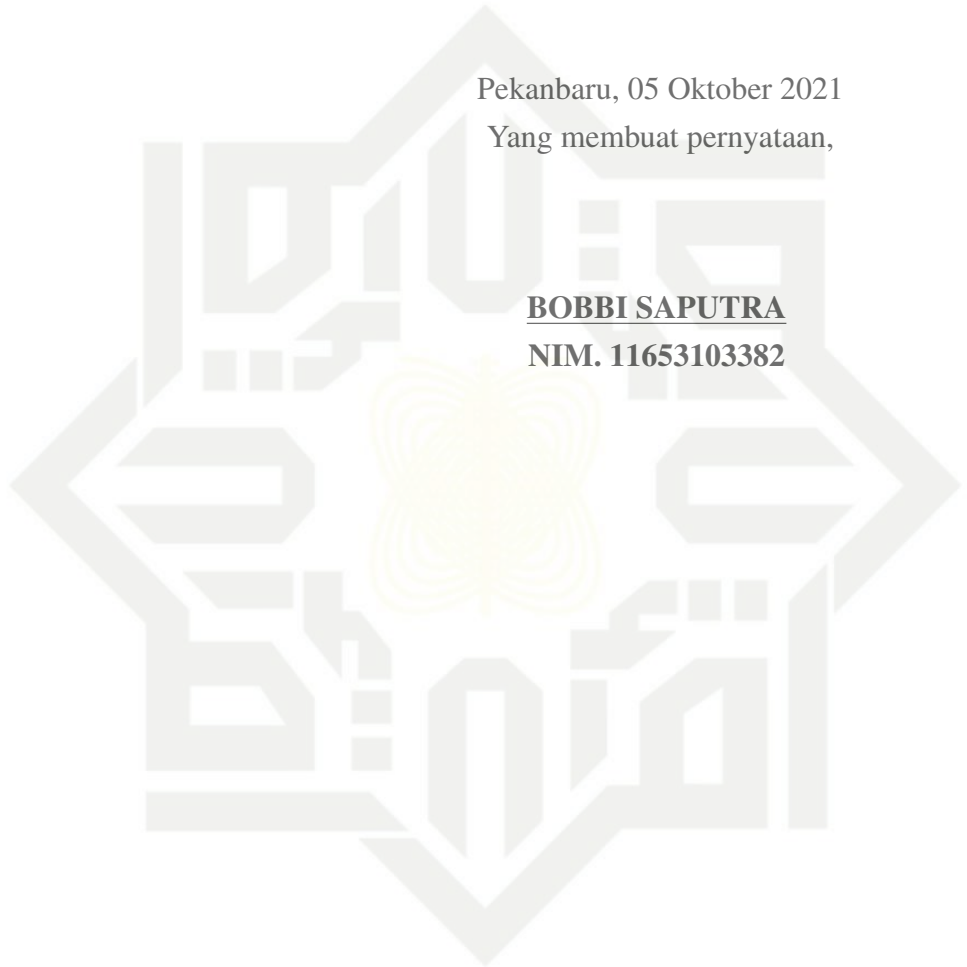
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 05 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,

**BOBBI SAPUTRA**

**NIM. 11653103382**



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERSEMBAHAN



Nikmat Tuhan yang mana, yang kamu dustakan? (QS: Ar-Rahman 13) Insya Allah dengan izin alah semua ini ada, tidak ada daya dan kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah (QS: Al-Kahfi 39).

Skripsi ini saya persembahkan untuk Mama dan Ayah tercinta yang tidak pernah henti-hentinya memberiku semangat, doa, motivasi, nasehat, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak tergantikan agar aku selalu kuat dalam setiap rintangan yang menghadangku, Mama, Ayah, inilah yang dapat aku berikan sebagai hadiah dariku untuk membalas pengorbanan Mama dan Ayah. Allhamdulillah Sujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Terimakasih untuk penasihat akademik dan pembimbing Tugas Akhir saya, Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom. M.Kom, Terima kasih telah mendengarkan keluhan saya, dan memberi saya banyak bimbingan dan motivasi sehingga saya bisa mampu bangkit dari keterpurukan selama kuliah saat masa-masa sulit, semoga bapak dan keluarga selalu dilindungi oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk mencapai seribu tujuan dan sejuta mimpi, saya akan terus belajar, akan terus mencoba, dan selalu berdoa untuk sampai ke sana. Jangan menyerah! terimakasih saya katakan..

Skripsi ini saya persembahkan.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatu. Allhamdulillah, Segala puji hanya milik Allah, Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan berkah dan hidayah-Nya, disertai dengan usaha dan motivasi yang besar dengan pendapat yang diberikan oleh semua pihak, Tugas Akhir ini akhirnya dapat diselesaikan. Tak lupa juga shalawat dan salam kita haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang membawa dan memimpin umatnya dari dunia jahiliyah ke dunia ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau). Selama penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan konseling dari banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan doa untuk:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom., yang telah banyak membantu penulis, memberikan banyak nasehat serta ilmu pengetahuan baik secara akademis maupun arahan yang sangat berharga yang penulis dapatkan untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua, Ayah saya Syaffendi dan Mama saya Yuharni yang sangat saya cintai yang selalu mendoakan terbaik buat saya, memberikan motivasi yang akan selalu mendukung saya. Kakak-kakak saya dan adik saya terimakasih telah banyak memberi dan membantu saya selama ini.
6. Teman dan sahabat saya, Rahmi Ramadani, Iqbal, Wandu, Varel, Yusuf, Halde, Rizwan, Habib, Dicki, Sultan, Rudi, Fauzi, Ronaldo, Abdi, Gov-al, Royan, Febri, Kevin. Yang banyak membantu memberikan informasi dan solusi selama ini semoga Allah SWT memberikan keberkahannya tetap semangat dan semoga kita sukses bersama amin.
7. Seluruh keluarga SIF E 16, teman seperjuangan di kampus semoga kalian semua sukses diberkahi oleh Allah SWT dan tetap semangat. Dalam Penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dari segit-





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

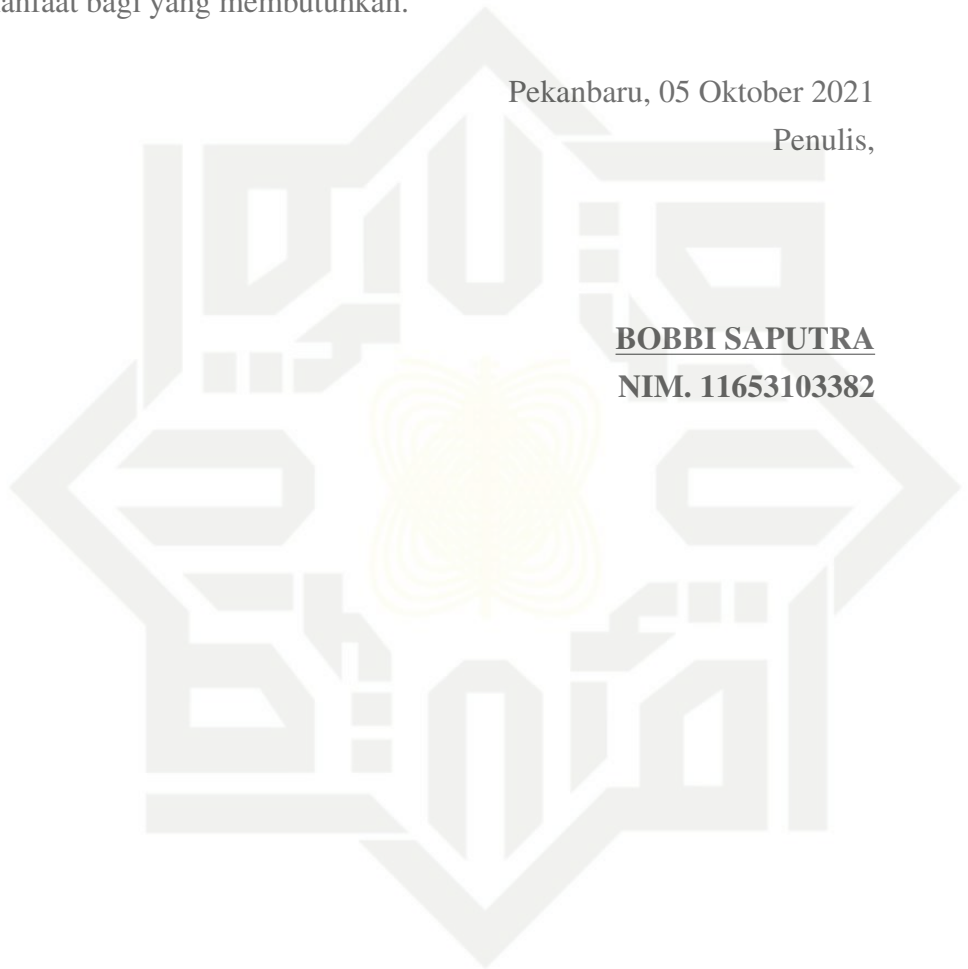
eknis dan konsepnya.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dengan baik khususnya dalam bidang pendidikan Sistem Informasi, penulis berdoa dan berharap semoga Allah SWT membalas segala nikmat yang diberikan kepada pihak yang terkait dalam penyusunan Tugas Akhir melalui rahmat dan keberkahannya buat kita semua, Amin Amiin Yarabbal'alamin. Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran dapat dikirim melalui email [bobbisaputra25@gmail.com](mailto:bobbisaputra25@gmail.com). Semoga kritik ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Pekanbaru, 05 Oktober 2021

Penulis,

**BOBBI SAPUTRA**  
**NIM. 11653103382**



UIN SUSKA RIAU



# EVALUASI *USABILITY* PADA SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*

**BOBBI SAPUTRA**

**NIM: 11653103382**

Tanggal Sidang: 05 Oktober 2021  
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

## ABSTRAK

KKN merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa dalam waktu tertentu. Untuk mempermudah pelaksanaan KKN, UIN Suska Riau telah menerapkan sistem informasi yang dikelola oleh LPPM. Sistem informasi KKN sangat penting untuk menunjang kegiatan perkuliahan karena digunakan oleh unsur-unsur tertentu dari Universitas, seperti mahasiswa dan dosen. Sistem informasi KKN belum pernah dievaluasi yang berhubungan dengan *usability*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *usability* sistem informasi KKN dan membuat rekomendasi perbaikan. Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan 10 variabel dan jumlah responden yang ditentukan dengan rumus *Slovin* sebanyak 100 orang. Sistem Penentuan responden pada penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Dari hasil evaluasi *usability* 6 variabel mendapat kualifikasi kurang baik diantaranya, *user control and freedom*, *prevention Error System*, *recognition rather than recall*, *diagnose and recover From Error*, *aesthetic and minimalist design*, dan *help and documentation*. Sedangkan 4 variabel lagi mendapat kualifikasi baik yaitu: *visibility of system status*, *match between system and real world*, *consistency and standards*, *flexibility and efficiency of use*. Dari permasalahan *usability* yang ada, hal ini harus dilakukan perbaikan sesuai dengan solusi dan dapat digunakan sebagai referensi bagi tim pengembang dalam meningkatkan *usability* sistem informasi KKN.

**Kata Kunci:** Evaluasi *Heuristic Evaluation*, LPPM, *Usability*, Sistem Informasi KKN.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# **EVALUATION USABILITY IN THE REAL WORK COURSE INFORMATION SYSTEM KKN UIN SUSKA RIAU USING THE HEURISTIC EVALUATION**

**BOBBI SAPUTRA**  
**NIM: 11653103382**

*Date of Final Exam: October 05<sup>th</sup> 2021*  
*Graduation Period:*

*Department of Information System*  
*Faculty of Science and Technology*  
*State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau*  
*Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru*

## **ABSTRACT**

*KKN is a community service activity carried out by students incertain time. To facilitate the implementation of KKN, UIN Suska Riau has implemented information system managed by LPPM. The KKN information system is very important to support lecture activities because it is used by certain elements of the University, such as students and lecturers. The KKN information system has never been evaluated related to usability. The purpose of this study was to evaluate the usability of the KKN information system and make recommendations for improvement. This study uses the Heuristic Evaluation method with 10 variables and the number of respondents determined by the Slovin formula as many as 100 people. The respondent determination system in this study uses the Random Sampling technique. From the results of the usability evaluation of 6 variables received poor qualifications including, user control and freedom, prevention Error System, recognition rather than recall, diagnose and recover Froom Error, aesthetic and minimalist design, and help and documentation. While the other 4 variables have good qualifications, namely: visibility of system status, match between system and real world, consistency and standards, flexibility and efficiency of use. From the existing usability problems, things this must be corrected according to the solution and can be used as a reference for the team developers in improving the usability of the KKN information system.*

**Keywords:** *Evaluation Heuristic Evaluation, LPPM, Usability, KKN Information System.*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b>	<b>xvii</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Perumusan Masalah . . . . .	4
1.3 Batasan Masalah . . . . .	4
1.4 Tujuan . . . . .	5
1.5 Manfaat . . . . .	5
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	5
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>7</b>
2.1 Profil Perusahaan . . . . .	7
2.1.1 Visi . . . . .	7
2.1.2 Misi . . . . .	7
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) . . . . .	8
2.3 Usability . . . . .	8
2.4 Usability Testing . . . . .	9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© H a s c i p t a n l i k U I N S u s k a R i a u  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5	<i>Heuristic Evaluation</i>	10
2.6	Kepuasan Pengguna	12
2.7	Karakteristik Sistem	13
2.8	Sistem Informasi	14
2.9	Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau	14
2.10	Teknik Pengumpulan Data	18
2.11	Populasi dan Sampel	18
2.12	Teknik Pengambilan Sampel	19
2.13	Menentukan Ukuran Sampel	20
2.14	Instrumen Pengumpulan Data	21
2.15	SPSS	22
2.16	Pengujian Validitas dan Reliabilitas	22
2.17	Skala Likert	24
2.18	Pendekatan Penelitian	24
2.19	Penelitian Terdahulu	24
<b>3</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>28</b>
3.1	Metodologi Penelitian	28
3.2	Perencanaan	28
3.3	Identifikasi Masalah	29
3.4	Pengumpulan Data	30
3.5	Evaluasi	31
3.6	Dokumentasi dan Persentasi	32
<b>4</b>	<b>ANALISIS DAN HASIL</b>	<b>34</b>
4.1	Analisa Pendahuluan	34
4.2	Analisa Kondisi Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau yang Berjalan	34
4.3	Identifikasi Permasalahan Interface Sistem Informasi KKN	38
4.4	Menentukan Responden	39
4.5	Analisa Kuisioner	39
4.6	Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas	42
4.6.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	43
4.6.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	45
4.7	Uji Validitas	45
4.8	Uji Reabilitas	47
4.9	Hasil Pengolahan Angket	48
4.10	Variabel <i>Visibility Of System Status</i>	48

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.10.1	Variabel <i>Match Between System and Real World</i> . . . . .	49
4.10.2	Variabel <i>User Control and Freedom</i> . . . . .	50
4.10.3	Variabel <i>Consistency and Standar</i> . . . . .	51
4.10.4	Variabel <i>Prevention Error System</i> . . . . .	51
4.10.5	Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i> . . . . .	52
4.10.6	Variabel <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> . . . . .	53
4.10.7	Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> . . . . .	53
4.10.8	Variabel <i>Help User Recognize and Recover From Errors</i> . .	54
4.10.9	Variabel <i>Help and Document</i> . . . . .	54
4.11	Analisa Data Dengan <i>Usability Testing</i> . . . . .	54
4.12	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Visibility Of System Status</i> . . . . .	55
4.12.1	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Match Between System and Real World</i> . . . . .	56
4.12.2	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>User Control and Freedom</i>	57
4.12.3	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Consistency and Standards</i> .	57
4.12.4	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Error Prevention</i> . . . . .	58
4.12.5	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i> . . . . .	59
4.12.6	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i> . . . . .	59
4.12.7	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> . . . . .	59
4.12.8	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Help User Recognize and Recover From Errors</i> . . . . .	60
4.12.9	Hasil <i>Usability Testing</i> Variabel <i>Help and Document</i> . . . .	61
4.13	Hasil Akhir . . . . .	64
4.14	Rekomendasi . . . . .	67
<b>5</b>	<b>PENUTUP</b>	<b>69</b>
5.1	Kesimpulan . . . . .	69
5.2	Saran . . . . .	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA</b>		<b>A - 1</b>
<b>LAMPIRAN B HASIL OBSERVASI</b>		<b>B - 1</b>
<b>LAMPIRAN C KUESIONER PENELITIAN</b>		<b>C - 1</b>





## LAMPIRAN D HASIL PENGOLAHAN DATA

**D - 1**

D.1 Hasil Uji Validitas . . . . .	D - 1
D.2 Hasil Uji Reabilitas . . . . .	D - 2

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR GAMBAR

### © Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Menu Login . . . . .	14
2.2	Menu Dashboard . . . . .	15
2.3	Menu Kegiatan KKN . . . . .	15
2.4	Menu Timeline KKN . . . . .	16
2.5	Menu Upload Kegiatan KKN . . . . .	16
2.6	Menu Upload Laporan Akhir . . . . .	17
2.7	Menu Surat Keterangan Izin KKN . . . . .	17
2.8	Menu Form Bantuan Paket Data . . . . .	18
2.9	Macam-macam teknik sampling . . . . .	19
3.1	Metedologi penelitian . . . . .	28
4.1	Menu Dashboard . . . . .	35
4.2	Menu Kegiatan KKN . . . . .	35
4.3	Menu Timeline KKN . . . . .	36
4.4	Menu Upload Kegiatan KKN . . . . .	36
4.5	Menu Upload Laporan Akhir . . . . .	37
4.6	Menu Surat Keterangan Izin KKN . . . . .	37
4.7	Menu Form Bantuan Paket Data . . . . .	38
4.8	Diagram pie responden berdasarkan fakultas . . . . .	43
4.9	Diagram pie responden berdasarkan jurusan . . . . .	44
4.10	Diagram pie responden berdasar kan jenis kelamin . . . . .	45
B.1	Bukti Keluhan Mahasiswa Hasil Scrennshot media chat . . . . .	B - 1
B.2	Bukti Keluhan Dosen Hasil Scrennshot media chat . . . . .	B - 2
B.3	Bukti Keluhan Mahasiswa Hasil Scrennshot media chat . . . . .	B - 2
B.4	Menu Setting . . . . .	B - 3
B.5	Contact us . . . . .	B - 3
B.6	Menu Update Password . . . . .	B - 4
B.7	Hasil Screenshot Media Online . . . . .	B - 4
D.1	Hasil Uji Validitas . . . . .	D - 1
D.2	Hasil Uji Reabilitas . . . . .	D - 2
D.3	Hasil Uji Reabilitas . . . . .	D - 2



## DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i> . . . . .	10
2.2	Tabel Klasifikasi Nilai <i>Alpha Cronbach</i> . . . . .	23
2.3	Kategori Jawaban Menurut Skala . . . . .	24
4.1	Kuisisioner Penelitian . . . . .	39
4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas . . . . .	42
4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan . . . . .	43
4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin . . . . .	45
4.5	Uji Validitas . . . . .	46
4.6	Uji Reabilitas . . . . .	47
4.7	Hasil Pernyataan <i>Visibility Of System Status</i> . . . . .	49
4.8	Hasil Pernyataan <i>Match Between System and Real World</i> . . . . .	49
4.9	Hasil Pernyataan <i>User Control and Freedom</i> . . . . .	50
4.10	Hasil Pernyataan <i>Consistency and Standar</i> . . . . .	51
4.11	Hasil Pernyataan <i>Prevention Error System</i> . . . . .	51
4.12	Hasil Pernyataan <i>Recognition Rather Than Recall</i> . . . . .	52
4.13	Hasil Pernyataan <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> . . . . .	53
4.14	Hasil Pernyataan <i>Help User Recognize and Recover From Errors</i> . . . . .	54
4.15	Tabel Kuantitatif Hasil Perhitungan <i>Usability Testing</i> . . . . .	55
4.16	Hasil Persentase Variabel H1 Pernyataan P1, P2 dan P3 . . . . .	55
4.17	Hasil Persentase Variabel H2 Pernyataan P4, P5, P6 dan P7 . . . . .	56
4.18	Hasil Persentase Variabel H3 Pernyataan P8 dan P9 . . . . .	57
4.19	Hasil Persentase Variabel H4 Pernyataan P10 dan P11 . . . . .	58
4.20	Hasil Persentase Variabel H5 Pernyataan P12 dan P13 . . . . .	58
4.21	Hasil Persentase Variabel H6 Pernyataan P14 dan P15 . . . . .	59
4.22	Hasil Persentase Variabel H8 Pernyataan P17, P18, P19 dan P20 . . . . .	60
4.23	Hasil Persentase Variabel H9 Pernyataan P21 dan P22 . . . . .	61
4.24	Tabel Persentase <i>Usability</i> Jawaban Responden . . . . .	62
4.25	Hasil Variabel Kualifikasi Sangat Baik dan Baik . . . . .	64
4.26	Hasil Variabel Kualifikasi Cukup Baik dan Kurang Baik . . . . .	66
4.27	Hasil Persentase Keseluruhan Variabel <i>Usability Testing</i> . . . . .	67
4.28	Rekomendasi Perbaikan pada Sistem Informasi KKN . . . . .	67





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR SINGKATAN

HE	: <i>Heuristic Evaluation</i>
IMK	: Interaksi Manusia dan Komputer
KKN	: Kuliah Kerja Nyata
LPPM	: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
SPSS	: <i>Statistical Product and Service Solution</i>
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju
SUSKA	: Sultan Syarif Kasim
TS	: Tidak Setuju
UIN	: Universitas Islam Negeri
UPT	: Unit Pelaksanaan Teknis



UIN SUSKA RIAU



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atau disingkat dengan UIN Suska Riau Merupakan sebuah lembaga pendidikan yang memiliki nilai-nilai Islami. UIN Suska Riau memiliki Visi yaitu terwujudnya Universitas tinggi pilihan utama pada tingkat dunia yang mengembangkan ajaran Islam, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni secara integral pada tahun 2023 (UIN, 2019). Tridharma Perguruan Tinggi yang selanjutnya disebut Tridharma adalah kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan Pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (UU No. 12 Tahun 2012, Pasal 1 Ayat 9). Pengabdian adalah keinginan yang kuat untuk melakukan pekerjaan dengan penuh energi (pikiran, otot, jiwa, dan tubuh), kegembiraan, fokus, dan tidak mementingkan diri sendiri (Abdulkarim, 2006). Salah satu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan mahasiswa UIN Suska Riau adalah Kuliah Kerja Nyata (KKN).

Menurut Syah, Lukito, Aristoteles, Efendi, dan Febriansyah (2018) KKN merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa dalam waktu dan bidang tertentu dengan menggunakan pendekatan lintas keilmuan dan jurusan. KKN juga merupakan wadah penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang akan dilaksanakan di luar Universitas dalam jangka waktu tertentu (Syah dkk., 2018). Selain itu KKN merupakan Matakuliah yang wajib diambil serta diikuti oleh mahasiswa dan juga salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa UIN Suska Riau (UIN, 2019).

Di UIN Suska Riau terdapat beberapa jenis KKN yang biasa diikuti oleh mahasiswa, diantaranya: KKN Regular, KKN Kebangsaan, KKN Bersama, KKN Luar Negeri ke Malaysia, KKN Rumpun Melayu Nusantara dan KKN Daring (DR) Plus di masa Pandemi (UIN, 2020). Pelaksanaan KKN di UIN Suska Riau dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran A.3) yang dilakukan kepada staff LPPM UIN Suska Riau, bahwa LPPM Memegang amanah untuk mengelola seluruh pelaksanaan KKN di UIN Suska Riau. Dari awal proses pendaftaran mahasiswa, mahasiswa dikelompokkan, pelaksanaan KKN, dan tahap penilaian kegiatan mahasiswa selama pelaksanaan KKN. Untuk mempermudah proses pelayanan, pihak LPPM telah menerapkan Sistem Informasi KKN.

Sistem informasi KKN merupakan sistem yang penting untuk menunjang kegiatan perkuliahan karena digunakan oleh unsur-unsur tertentu dari universitas,



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti mahasiswa dan dosen (Dimuksa, Abda'u, dan Karaman, 2016). Sistem informasi KKN juga sangat diperlukan karena dapat menampung dan mempercepat kinerja layanan LPPM. Sistem informasi ini sama pentingnya dengan sistem-sistem lain yang ada di UIN Suska Riau. Menurut Hutahaeen (2015) kebutuhan informasi yang cepat dan akurat sangatlah dibutuhkan dalam suatu perguruan tinggi, sebab jika suatu informasi yang didapat tidak cepat dan akurat, maka akan mempengaruhi kebijakan-kebijakan yang akan diambil.

Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran A.1) yang dilakukan kepada Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat, sistem informasi KKN sudah 3 kali pembaharuan atau sudah 3 kali diganti termasuk yang sekarang. dalam penerapannya sistem informasi KKN tidak berjalan lancar terdapat kendala pada saat mengakses sistem. Sistem mengalami error pada saat mahasiswa mengupload laporan yang mengakibatkan prosesnya menjadi lambat dan mempengaruhi pengalaman pengguna (Lampiran B.1). Menurut Sensuse dan Prayoga (2010) Mengutamakan *user experience* saat berinteraksi dengan aplikasi atau website agar user dapat mengoperasikan dengan mudah dan cepat Dalam sistem informasi KKN sering terjadi error yang mempengaruhi *user experience* saat mengunggah laporan. Kendala lain yang ditemukan pada sistem yakni dosen tidak dapat mendownload laporan mahasiswa, di karenakan tombol download pada sistem hilang (Lampiran B.2). Menurut Caesaron (2015) suatu sistem harus konsisten untuk mencegah kesan yang tidak standar pada suatu sistem. Hal lain yang juga menjadi kendala pada Sistem Informasi KKN yakni tampilan awal sistem tidak ada menu lupa password yang mengakibatkan mahasiswa kesulitan dalam meriset passwordnya (Lampiran B.3). Menurut Khoirina, Herdiyanti, dan Susanto (2017) suatu sistem harus dipastikan tidak membuat pengguna kesulitan dalam menggunakannya.

Kemudian kendala lain juga ditemukan pada sistem informasi KKN yakni menu pengaturan sistem tidak berfungsi. Akibatnya *user* tidak dapat menavigasi ke halaman yang dimaksud, yang mengganggu pengguna. (Lampiran B.4). Menurut Krisnayani, Arthana, Darmawiguna, Kom, dkk. (2016) hal penting dalam membangun sebuah sistem adalah tingkat kenyamanan dan kemudahan penggunaan bagi pengguna saat mengakses sistem. Hal lain yang juga menjadi kendala tidak adanya menu bantuan atau kontak yang bisa dihubungi yang membuat pengguna tidak nyaman apabila terjadi permasalahan (Lampiran B.5). Menurut E. Purnamasari (2012) banyak developer yang kurang memperhatikan aspek-aspek dalam membangun sistem yang nyaman bagi pengguna sehingga ketidak nyamanan tersebut dapat menimbulkan ketidak puasannya pengguna dalam mengakses sistem tersebut. Kendala selanjutnya yaitu menu update password tidak adanya perintah masukan password lama





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terlebih dahulu sehingga kurangnya keamanan privasi bagi pengguna (Lampiran B.6). Menurut Rahardjo (2005) *privacy* adalah aspek penting yang harus dijaga dari orang yang tidak berhak mengakses.

Menurut Delice dan Güngör (2009) Pengguna tertarik pada kemudahan penggunaan produk. Kualitas dan penerimaan produk tergantung pada kemudahan penggunaan. Suatu sistem dapat dikatakan sangat berguna jika pengguna dapat memperoleh apa yang dibutuhkan dan memahami sistem tersebut. (Sensuse dan Prayoga, 2010). Menurut Aelani dan Falahah (2012) tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut berguna, akomodatif, dan digunakan dalam jangka panjang. Saat ini, pengujian *usability* jarang dilakukan ketika mengembangkan dan mengimplementasikan perangkat lunak dan sistem informasi (Aelani dan Falahah, 2012).

Salah satu hal yang terpenting dalam membangun sebuah sistem informasi adalah merancang *interface* yang mudah digunakan oleh pengguna sistem (Krisnayani dkk., 2016). Semakin besar nilai desain *interface* dalam sistem, semakin besar manfaat sistem bagi pengguna (Hendra, Arifin, dkk., 2018). Oleh karena itu, perlu mengevaluasi sistem terhadap standar untuk menentukan seperti apa sistem nantinya. Penilaian yang paling sesuai akan menentukan kriteria desain *interface* dan tingkat *usability* sistem dengan mengukur *usability* sistem dengan metode *Heuristic Evaluation* (Nielsen, 2013).

*Heuristic Evaluation* adalah metode penilaian *usability* yang meningkatkan efisiensi desain dengan menggunakan serangkaian heuristik terkait (Mustikaningtyas, Saputra, dan Pinandito, 2016). Metode *Heuristic Evaluation* bermula diperkenalkan oleh Nielsen dan Molich pada tahun 1990 dan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah kegunaan situs web (E. Purnamasari, 2012). Memiliki keunggulan pengujian cepat, memberikan *feedback* yang relatif murah, dan dapat digunakan dalam kombinasi dengan metode evaluasi *usability* lainnya (Mustikaningtyas dkk., 2016). Kumpulan *Heuristic Evaluation* berisi aspek *usability* yang digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi sistem informasi (Mustikaningtyas dkk., 2016). Metode *Heuristik Evaluation* memiliki 10 prinsip, *visibility of system status*, *match between system and real world*, *user control and freedom*, *consistency and standards*, *error prevention*, *recognition rather than recall*, *flexibility and efficiency of use*, *aesthetic and minimalist design*, *help user recognize*, and *recover from errors*, dan *help and document* (Nielsen, 2013).

Menurut Mustikaningtyas dkk. (2016) *usability* menekankan penelitian pada properti sistem dan mencoba menghindari masalah dengan *error* atau *usability*. Pengalaman Pengguna berfokus pada respons pengguna terhadap pengguna dan sistem. Hal ini terlihat pada emosi, perilaku dan nilai yang dihasilkan dar-



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i interaksi dengan sistem. *usability* mengacu pada sejauh mana pengguna dapat menggunakan produk untuk menggapai tujuan tertentu dengan mengukur faktor efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (Huda, 2018). *Usability* Aspek dan faktor yang menentukan pentingnya suatu sistem informasi meliputi kebiasaan dan perilaku pengguna ketika mengakses sistem, yang tidak dapat diterima oleh pengguna karena desain sistem, sistem yang tidak akurat dan bersedia menginvestasikan lebih banyak waktu untuk mempelajari sistem. Dengan kata lain, aplikasi atau sistem informasi harus melakukan pengukuran *usability* karena pengguna ingin segera memahami apa yang ditampilkan pada sistem (Krisnayani dkk., 2016). Bagian *usability* mencakup pada *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* (Nielson, 2012).

Penelitian ini memakai *Heuristic Evaluation* sebagai metode inferensi. Konsep metode *Heuristic Evaluation* mencakup 10 prinsip yang meliputi aspek *usability* yang digunakan sebagai pedoman evaluasi sistem informasi. Ketersediaan sistem informasi KKN perlu dianalisis terkait dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dalam penelitian ini mengusulkan tema untuk mengukur *usability* sistem informasi dengan metode *Heuristic Evaluation*. Diharapkan hasil pengukuran ini menjadi tolak ukur peningkatan *usability* tim pengembang sistem, dan diharapkan dapat meningkatkan *usability* dan kepuasan pengguna sistem informasi KKN.

## 1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengukur *usability* pada sistem informasi KKN UIN Suska Riau dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* untuk dapat menentukan kenyamanan dan aksesibilitas pengguna dan membuat rekomendasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Evaluasi di lakukan pada sistem informasi KKN UIN Suska Riau.
2. Pengukuran *usability* dilakukan pada sistem yang berhubungan dengan *layout*, standar dan konsistensi konten dan keefektifitasan sistem.
3. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa UIN Suska Riau yang sudah mengikuti Kuliah Kerja Nyata pada angkatan KKN 2020 dengan jumlah populasi 4.595.
4. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan 10 konsep dari *Heuristic Evaluation Method* *visibility of system status*, *match between system and real world*, *user control and freedom*, *consistency and standars*, *error prevention*, *recognition rather than recall*, *flexibility and efficiency of use*, *aesthet-*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*ic and minimalist design, help user recognize, and recover from errors, dan help and document.*

- Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kuisioner sebagai sarana pengumpulan data.
- Penentuan jumlah sampel menggunakan metode Slovin dan *Simple Random Sampling* sebagai penentu dalam pengambilan anggota sampel.
- Tools* yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah SPSS versi 20.

### 1.4 Tujuan

- Mengetahui tingkat *usability* pada sistem informasi dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
- Membuat rekomendasi perbaikan sistem informasi KKN berdasarkan masalah *usability* untuk pengembangan sistem selanjutnya.

### 1.5 Manfaat

Manfaat Tugas Akhir ini adalah:

- Mengetahui permasalahan *usability* yang ada pada sistem informasi KKN UIN Suska Riau.
- Mengetahui tingkat kenyamanan dan kemudahan akses pengguna.
- Memberikan saran kepada pengembang sistem khususnya pada *usability* pada sistem informasi KKN UIN Suska Riau.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menyajikan pembahasan dalam lima pokok bahasan yang akan diuraikan sebagai berikut:

#### BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan

#### BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan Tugas Akhir yang dibuat.

**BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN** Pada bab ini berisi tentang metodologi yang dilakukan mulai 5 dari tahap persiapan, hingga pengolahan data

#### BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan proses analisa *Website Portal Kuliah Nyata* (KKN) UIN Suska Riau menggunakan metode *Heuristic Evaluation* serta





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hasil analisa dari sistem tersebut

**BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

**BAB 6. PENUTUP** Pada bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai tugas akhir yang telah dilakukan, dan saran yang diperlukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya



UIN SUSKA RIAU





## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Profil Perusahaan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atau UIN Suska Riau adalah hasil pengembangan/ peningkatan status pendidikan dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru yang secara resmi ditetapkan pada Peraturan Presiden RI Nomor 2 Tahun 2005 tanggal 4 Januari 2005 tentang Perubahan IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru menjadi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan diresmikan pada 9 Februari 2005. Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau adalah salah universitas negeri yang berbasis Islami. Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau terus mengevaluasi dalam segala hal, baik infrastruktur maupun suprastrukturnya. Salah satu Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), UIN Suska Riau menerapkan Sistem Informasi KKN untuk mengembangkan aktifitasnya. Sistem Informasi KKN digunakan mahasiswa untuk mendaftar, memilih lokasi serta menampilkan informasi KKN. LPPM Memegang amanah untuk mengelola seluruh pelaksanaan KKN di UIN Suska Riau, dimulai dari pendaftaran mahasiswa, pengelompokan mahasiswa, pelaksanaan KKN, dan tahap pemberian nilai kepada mahasiswa atas kegiatan selama pelaksanaan KKN.

##### 2.1.1 Visi

Terwujudnya lembaga penelitian dan pengabdian pada masyarakat UIN Suska Riau sebagai lembaga model dalam bidang penelitian integrasi keilmuan di dunia tahun 2033.

##### 2.1.2 Misi

1. Melaksanakan penelitian untuk mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni berbasis integrasi keilmuan
2. Memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang integratif untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai kontribusi terhadap pembangunan peradaban manusia
3. Menerapkan tata kelola (*good governance*) lembaga yang memfasilitasi integrasi keilmuan secara otonom efektif, transparan dan akuntabel
4. Mengembangkan sumberdaya insanani yang mempunyai kapabilitas, integritas dan etos untuk melaksanakan tri darma perguruan tinggi berbasis integrasi keilmuan.



## 2.2 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

*Human Computer Interaction* HCI adalah sekumpulan proses, percakapan, dan aktivitas yang berinteraksi dengan pengguna menggunakan komputer. Ketika pengguna memberikan perintah ke komputer dan sistem komputer menerima perintah, ia merespons sampai operasi pengguna selesai. HCI adalah disiplin ilmu yang menekankan aspek desain, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif yang digunakan oleh pengguna, dengan mempertimbangkan fenomena yang terkait dengan lingkungan manusia. Untuk menjadi jembatan yang menghubungkan manusia antara komputer (Krisnayani dkk., 2016).

Menurut Prihati, Mustafid, dan Suhartono (2011) model interaksi Human-to-system terdiri dari lima komponen, *user* atau orang, interaksi, sistem komputer, operasi dan lingkungan kerja. Salah satu argumen terpenting di dalam HCI adalah bahwa antarmuka pengguna merupakan bagian dari sistem yang dikontrol pengguna untuk melakukan dan menjalankan fungsinya. (Prihati dkk., 2011).

Menurut (Saifulloh dan Asnawi, 2015) HCI berfokus pada desain sistem untuk kenyamanan dan kepuasan pengguna. Prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna adalah sebagai berikut:

1. Ramah pengguna / dapat dikenali.
2. Konsisten.
3. kejutan minimal / pengguna tidak terkejut.
4. Pemulihan.
5. Panduan pengguna / Topik bantuan.

## 2.3 Usability

*usability* berasal dari kata usable, yang artinya dapat digunakan dengan cara yang tepat. Ini berguna ketika dapat menghilangkan atau meminimalkan kesalahan penggunaan dan bermanfaat bagi kepuasan pengguna. Jika produk atau layanan dapat digunakan dengan benar dan tepat, pengguna bisa mendapatkan apa yang dibutuhkan dan melakukannya tanpa gangguan, kesalahan, atau pertanyaan. (Krisnayani dkk., 2016) *Usability* merupakan tingkat kualitas sistem yang mudah untuk dipelajari dan mudah digunakan yang dapat membantu pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat aktif saat melakukan operasi. (Lestari, 2014)

Menurut Krisnayani dkk. (2016) *Usability* merupakan sistem teknologi teknik yang digunakan mendefinisikan metode yang sangat sistematis. Metode ini tidak hanya terbukti secara luas dalam praktik profesional, tetapi juga didasarkan pada penelitian selama 20 tahun di 716 situs web dengan 2.163 pengguna di seluruh dunia. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan, *usability* masih merupakan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bidang ilmu yang relatif baru. *usability* adalah ukuran kemampuan sistem / produk untuk melakukan tugas pengguna. Menurut ISO 9421-11, standar yang benar untuk kemudahan penggunaan adalah efektif, efisien, memuaskan. (Lestari, 2014).

Menurut buku Nielsen *usability engineering*, halaman web wajib menggunakan lima syarat untuk mencapai tingkat *usability* yang ideal.

1. kemampuan belajar / (mudah dipelajari)

Pengguna yang belum pernah melihat atau menggunakan produk atau sistem akan tahu seberapa cepat kerjanya melakukan pekerjaan dasar.

2. *Efficiency*

Kecepatan di mana pengguna dapat menyelesaikan tugas dan mempelajari penggunaan produk dan sistem

3. *Memorability*

Seberapa mudah sistem yang di gunakan dapat diingat sehingga Pengguna dapat menggunakannya kembali dan menggunakannya secara efektif.

4. *Errors*

Seberapa sering pengguna menggunakan sistem atau produk. Seberapa serius kesalahannya dan bagaimana pengguna mengatasi kesalahan ini.

5. *Satisfaction*

Berapa kepuasan pengguna dengan produk atau sistem yang digunakan.

#### 2.4 Usability Testing

Menurut Hidayat, Ranius, dan Ependi (2014) tes kegunaan mengukur efektivitas metode, kemudahan belajar, dan memori. Uji kegunaan ini adalah properti evaluasi kegunaan dari antarmuka situs web. Untuk menjalankan uji kegunaan:

1. Memilih Objek, pada tahap ini merupakan proses penetapan objek yang akan diteliti.
2. Pilih responden dan membuat survei menurut template yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Langkah menjelaskan kepada responden bahwa subjek tes adalah subjek survei, bukan responden, dengan memberikan tugas kepada responden.
4. Memberi tugas kepada responden yaitu membagikan Kuesioner yang di jawab oleh responden.
5. Dengan membuat survei responden, responden akan menanggapi survei yang disediakan berdasarkan pengalaman mereka.
6. Analisis tanggapan responden terhadap situs web berdasarkan tanggapan mereka.
7. Informasi yang cukup dapat dikumpulkan dari penilaian yang dilakukan.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengenai kelebihan dan kekurangan website.

8. membuat rekomendasi berdasarkan hasil penilaian.

## 2.5 Heuristic Evaluation

Menurut Nielsen dan Molich (1990) evaluasi *Heuristic* adalah metode pengujian *usability* untuk perangkat lunak komputer yang dapat mengidentifikasi masalah *usability* dalam desain *interface*. Menurut Ali, Pramana, dan Tjandra (2016) evaluasi *Heuristic* adalah metode yang paling banyak digunakan untuk menilai tingkat keramahaan pengguna dalam hal interaksi manusia dan komputer. Evaluasi *Heuristic* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan desain antarmuka.

Evaluasi heuristik dapat digunakan untuk panduan yang dapat memandu keputusan desain, prinsip dan aturan umum, atau untuk mengkritik keputusan yang telah dibuat (Krisnayani dkk., 2016). Menurut Dix, Dix, Finlay, Abowd, dan Beale (2003) Jakob Nielsen dan Rolf Molich merupakan ilmuwan yang mengembangkan *Heuristic Evaluation* untuk memberi penilaian suatu *website* dan mudah untuk digunakan (*usable*) atau tidak. Jumlah atribut yang digunakan dalam *Heuristic Evaluation* dapat dilihat pada Tabel 2.1

**Tabel 2.1.** Variabel *Heuristic Evaluation*

No	Kode Heuristik	Heuristik	Keterangan
1	H1	<i>Visibility of system status</i>	sistem harus selalu memberi informasi kepada pengguna tentang apa yang terjadi dengan umpan balik yang tepat waktu.
2	H2	<i>Match between system and real world</i>	peringkat ini penting untuk sistem yang perlu dirancang menggunakan gaya bahasa yang diketahui pengguna, ekspresi dan konsep serta dapat dipahami pengguna.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table 2.1 Lanjutan Variabel heuristic evaluation**

No	Kode Heuristik	Heuristik	Keterangan
3	H3	<i>User control and freedom</i>	kebebasan dan kontrol pengguna ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi sistem. Contoh sering digunakan untuk menghindari kompleksitas sistem, ketika pengguna ingin mematikan sistem ketika terjadi kesalahan.
4	H4	<i>Consistency and Standars</i>	konsistensi dan penilaian konsistensi standar bertujuan untuk menciptakan standar sistem yang konsisten dalam hal penulisan, tipografi, dan sebagainya. hindari mengurangi kalimat, huruf dan situasi lainnya sehingga tidak terlihat standar pada sistem.
5	H5	<i>Error prevention</i>	catatan ini mirip dengan catatan navigasi. Tetapi yang lebih penting, ini mencegah pengguna membuat kesalahan. Sebuah desain yang dapat mencegah kesalahan pengguna penting untuk sistem.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Table 2.1 Lanjutan Variabel heuristic evaluation**

No	Kode Heuristik	Heuristik	Keterangan
6	H6	<i>Recognition rather than recall</i>	evaluasi ini berkaitan dengan beban kerja pengguna sistem. Penggunaan memori sistem. Pengguna tidak perlu mengingat saat sistem sedang berjalan.
7	H7	<i>Flexibility and efficiency of use</i>	Kecepatan dan ketepatan penggunaan sistem menjadi pertimbangan khusus bagi pengguna baru.
8	H8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Empat prinsip desain rendering visual kontras, pengulangan, perataan, dan cahaya, semuanya patut diperhatikan.
9	H9	<i>Help user recognize, diagnose and recover from errors</i>	Pesan indikasi kesalahan harus dikomunikasikan dalam bahasa standar yang terdefinisi dengan baik.
10	H10	<i>Help and documentation</i>	Kolom action help dapat membantu pengguna yang bermasalah sulit karena merupakan salah satu kolom yang harus dimiliki dalam sistem.

**2.6 Kepuasan Pengguna**

Menurut Arthur dkk. (2007) Kepuasan pengguna terlaksana ketika produk yang mereka gunakan memenuhi harapan. Ketika harapan pengguna untuk suatu produk terpenuhi, menjadi lebih gampang untuk menjaga dan memperoleh penggu-



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

na setiap produk itu untuk mengembangkan produk lain. Ada beberapa cara untuk menilai kepuasan pengguna yaitu:

1. Mendengarkan masalah dan menanggapi usulan dari pengguna sistem. Metode ini diimplementasikan dengan menyediakan pusat layanan pengguna. Pengguna dapat dengan mudah menyampaikan saran dan keluhan. Misalnya, helpdesk atau sistem yang digunakan untuk mengirim email

2. Survey kepuasan pengguna  
Metode ini dapat dibuat dengan bantuan survei online, pengumpulan pendapat. Dengan demikian perusahaan akan secara teratur melakukan survei acak, Hubungi pengguna dan periksa kepuasan mereka Untuk sistem yang digunakan. Survei kepuasan pengguna ini dapat dibagi menjadi:

- (a) Kepuasan yang diberikan atau dilaporkan secara langsung.  
Responden mengajukan pertanyaan berikut secara langsung yang diketahui apakah senang dengan sistem mereka yang digunakan. Survei yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat, kesan, emosi dan permintaan. Pengguna digunakan sebagai tolak ukur bagi perusahaan yang berusaha mencapai hal ini.
- (b) Memperoleh ketidakpuasan.  
Survei berfokus pada perbedaan antara tingkat aktivitas komersial yang dihadapi oleh pengguna dan tingkat harapan pengguna pada tingkatan tertentu.
- (c) Analisis masalah.  
Responden cuma menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan produk atau jasa yang ditawarkan institusi kontribusi berupa usulan atau usulan perbaikan untuk mendorong peningkatan kinerja perusahaan.
- (d) Analisis kepentingan dan kinerja.  
Tanyakan kepada responden atau pengguna tentang tingkat layanan sistem. Tergantung pada pentingnya kinerja perusahaan disetiap kategori.

#### 2.7 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki karakteristiknya sendiri. Sistem memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (Sutabri, 2012):

1. Suatu sistem memiliki kategori-kategori sistem
2. Suatu sistem memiliki batas sistem.
3. Suatu sistem memiliki lingkungan luar.
4. Suatu sistem memiliki penghubung antar muka.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Suatu sistem memiliki tujuan.

### 2.8 Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012) sistem informasi yang menggabungkan kemampuan untuk mengelola operasi organisasi dengan pemrosesan transaksi sehari-hari perlu mendukung kegiatan strategis organisasi untuk menyediakan laporan yang diperlukan dari Sistem pihak eksternal tertentu.

### 2.9 Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau

Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau adalah sebuah sistem penting yang mendukung dalam kegiatan perkuliahan. Sistem Informasi KKN digunakan mahasiswa untuk mendaftar, memilih lokasi, mengupload laporan kegiatan, mengupload laporan akhir, dan juga mendapatkan informasi seputar KKN. Selain itu Sistem informasi KKN juga digunakan oleh dosen.

Berikut ini adalah tampilan Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau:

- Tampilan Login

Pada tampilan login mahasiswa wajib memasukkan NIM dan Password supaya bisa masuk kedalam sistem. Tampilan pada sistem login KKN mahasiswa terlihat Gambar 2.1.

**Gambar 2.1.** Menu Login

- Dashboard

Pada halaman dashboard terdapat informasi peringatan kepada mahasiswa. Tampilan dashboard pada Sistem Informasi KKN dapat dilihat pada Gambar 2.2.





### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

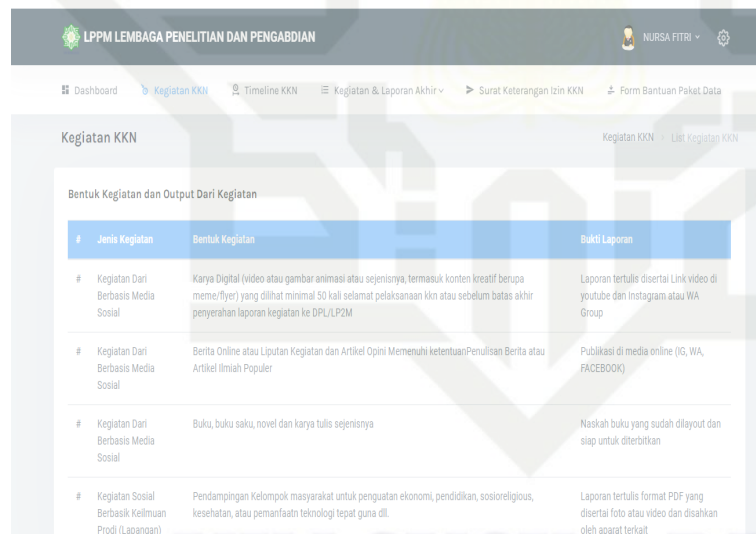
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.2.** Menu Dashboard

### 3. Kegiatan KKN

Pada menu kegiatan KKN mahasiswa bisa melihat bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan selama KKN. Tampilan kegiatan KKN mahasiswa pada Sistem Informasi KKN dapat dilihat pada Gambar 2.3.



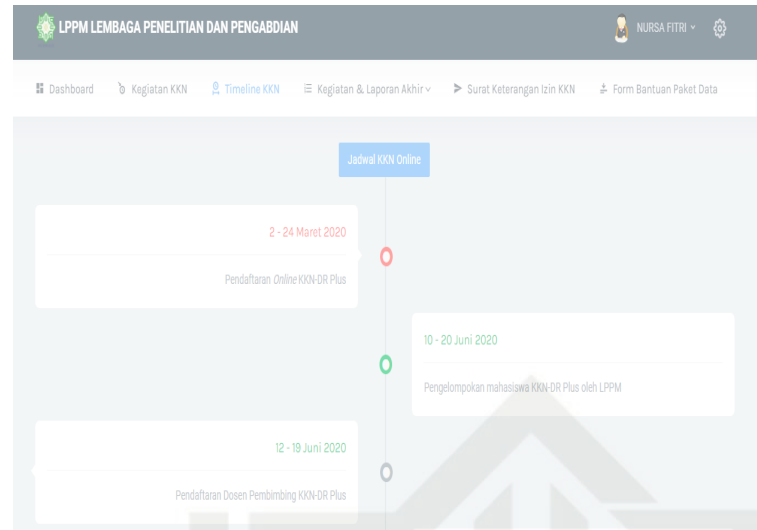
**Gambar 2.3.** Menu Kegiatan KKN

### 4. Timeline KKN

Pada halaman timeline KKN mahasiswa bisa melihat jadwal pendaftaran KKN sampai dengan pengelompokan. Tampilan halaman timeline KKN pada Gambar 2.4.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

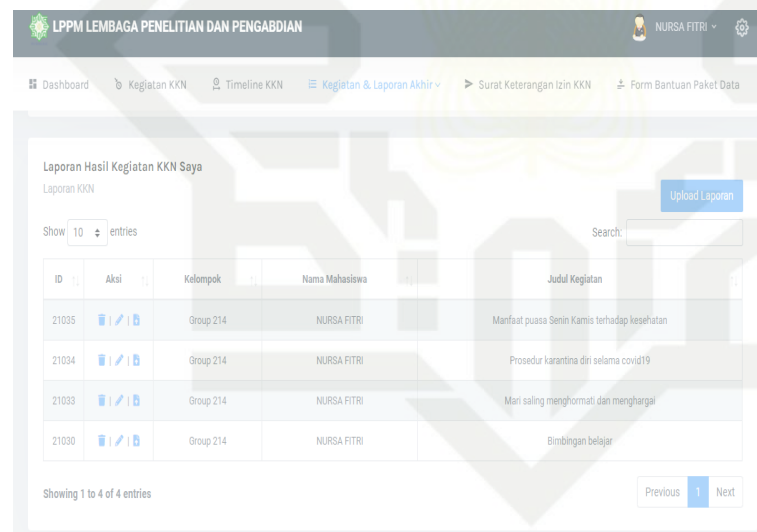
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.4.** Menu Timeline KKN

### 5. Upload Kegiatan KKN

Pada halaman upload kegiatan mahasiswa bisa mengupload kegiatan yang dilakukan selama KKN. Tampilan upload kegiatan KKN pada Gambar 2.5.



**Gambar 2.5.** Menu Upload Kegiatan KKN

### 6. Upload Laporan Akhir

Pada halaman upload laporan akhir mahasiswa bisa mengupload laporan akhir yang nantinya akan diperiksa oleh dosen pembimbing. Tampilan upload laporan akhir dapat dilihat pada Gambar 2.6.

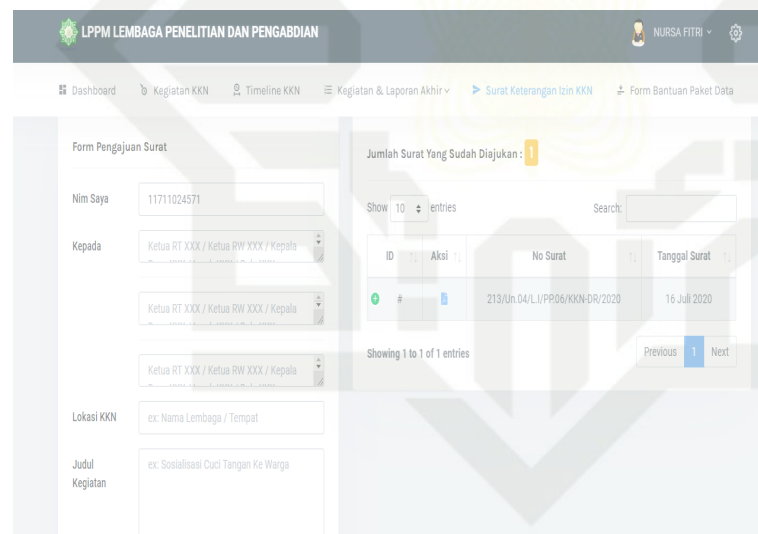
### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.6.** Menu Upload Laporan Akhir

7. Surat Keterangan Izin KKN Pada halaman Surat Keterangan izin KKN mahasiswa bisa mengajukan surat izin dan langsung dikirm. Tampilan Surat Keterangan izin KKN dapat dilihat pada Gambar 2.7.



**Gambar 2.7.** Menu Surat Keterangan Izin KKN

8. Form Bantuan Paket Data  
 Pada halaman form bantuan paket data mahasiswa bisa mengisi formulir yang telah tersedia dan langsung dikirm. Tampilan form bantuan paket data terlihat pada Gambar 2.8

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2.8.** Menu Form Bantuan Paket Data

## 2.10 Teknik Pengumpulan Data

Tahap ini menjelaskan teknik pengumpulan data seperti populasi sampel, teknik pengambilan sampel, dan alat pengumpulan data statistik.

## 2.11 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan domain umum yang mencakup objek atau subjek Penelitian ini diterapkan oleh peneliti dan kesimpulannya memiliki kualitas dan karakteristik tertentu (M. Sugiyono, 2013).

Tergantung pada klasifikasinya perlu mengetahui beberapa jenis populasi yang ada (Rahadi dan Sudrajad, 2000):

1. Tergantung pada jumlah pupulasi itu dapat dibagi menjadi populasi terbatas dan populasi tidak terbatas
  - (a) Populasi Terbatas  
Karena sumber data didefinisikan secara kuantitatif dan jelas, populasinya terbatas karena menghitung angka relatif.
  - (b) Populasi Tak Terbatas  
Populasi tak terbatas merupakan data yang berubah-ubah dengan begitu relatif tidak dapat dikatakan dalam bentuk jumlah
2. Berdasarkan karakternya, populasi dapat dibagi menjadi populasi homogen dan populasi heterogen.
  - (a) Populasi homogen  
Populasi homogen merupakan sumber data yang bagiannya memiliki sifat yang sama dengan begitu tidak perlu memperbedakan jumlahnya secara kuantitatif.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

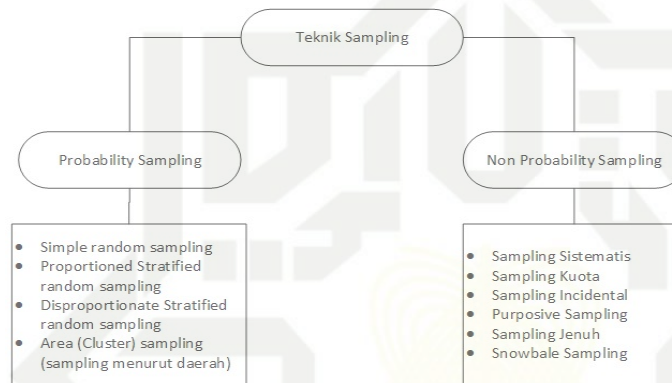
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### (b) Populasi heterogen

Populasi heterogen merupakan sumber data yang bagiannya memiliki sifat yang bermacam-macam dengan begitu perlu ditetapkan batasan-nya, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

## 2.12 Teknik Pengambilan Sampel

Menurut M. Sugiyono (2013) teknik pengambilan sampel adalah teknik keputusan Sampel yang dimanfaatkan dalam penelitian dan metode pengambilan sampel yang berbeda digunakan. Secara teori, teknik macam-macam sampling ditunjukkan pada Gambar 2.9



**Gambar 2.9.** Macam-macam teknik sampling

(M. Sugiyono, 2013)

Pengambilan sampel probabilistik adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau peluang yang sama untuk setiap elemen atau anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik sampling ini mencakup:

### 1. Simple Random Sampling

mengambil sampel acak sederhana atau sampel acak untuk menghilangkan kemungkinan bias. Ambil sampel semua anggota Populasi adalah acak tanpa memandang kelas. Seorang anggota populasi. Hal ini dapat dibuat jika anggota populasi dianggap homogen.

### 2. Proportionate Stratified Random Sampling

Teknik ini dilakukan apabila populasi memiliki anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.

### 3. Disportionate Stratified Random Sampling

Teknik ini dilakukan untuk menetapkan jumlah sampel, apabila populasi berstrata akan tetapi kurang proporsional

### 4. Cluster sampling (Area Sampling)

Menentukan model target menggunakan teknik sampling area. Sumber data yang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dipelajari dengan baik atau sangat luas. Pengambilan sampel non-probabilistik adalah metode pengambilan sampel yang menyarankan kesempatan atau memberi kesempatan yang sama kepada setiap elemen atau anggota populasi yang dipilih sebagai sampel. Metode pengambilan sampel ini terdiri dari penentuan jumlah sampel

#### 1. Sampling Sistematis

Teknik pengambilan sampel ini merupakan teknik pengambilan sampel yang menentukan sampel menurut urutan anggota populasi tertentu yang telah diberi nomor urut.

#### 2. Sampling Kuota

Sampling kuota adalah suatu metode pengambilan sampel suatu populasi dengan karakteristik tertentu ke dalam jumlah (kuota) yang diharapkan.

#### 3. Sampling Aksidental

Metode pengambilan sampel secara acak. Artinya, siapa pun yang ditemui peneliti digunakan sebagai sampel, jika daya ditemukan pada waktu yang ditentukan Kecocokan model yang dibutuhkan sebagai sumber data.

#### 4. Purposive Sampling

Purposive Sampling merupakan metode pengambilan sampel yang digunakan untuk menetapkan tujuan. Misalnya, melaksanakan penelitian di bidang ini untuk karyawan, sampel yang dipilih adalah yang ahli di bidang tersebut.

#### 5. Sampling Jenuh

Sampling Jenuh merupakan pengambilan sampel di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Populasinya relatif kecil, biasanya di bawah 30 orang. Nama lain untuk sampling saturasi ini Sebuah sensus di mana seluruh anggota populasi dibuat menjadi sampel.

#### 6. Snowball Sampling

Snowball Sampling merupakan Pengambilan sampel pertama dilakukan dengan jumlah kecil dan sampel yang dipilih pertama diperlukan untuk memilih sampel berikutnya. Akhirnya, jumlah sampel bola salju dan bertambah.

### 2.13 Menentukan Ukuran Sampel

Jumlah anggota sampel umumnya ditampilkan dalam ukuran sampel. Jumlah sampel yang menunjukkan 100% dari populasi merupakan jumlah anggota dari populasi itu sendiri. Penelitian ini mengambil populasi yang lebih besar untuk dijadikan sampel dengan harapan dapat mengganti populasi yang ada dari jumlah sampel yang dikumpulkan (Sujarweni, 2014). Untuk menentukan ukuran sampel memakai rumus Slovin, seperti yang dapat dilihat pada persamaan 2.1.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$n = \frac{\widehat{N}}{1 + Ne^2} \quad (2.1)$$

Keterangan:

n= ukuran sampel

N= ukuran populasi

e= taraf kesalahan/eror dalam pengambilan sampel

### 2.14 Instrumen Pengumpulan Data

Data yang terkumpul dalam penelitian akan dimanfaatkan untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirumuskan. Karena data yang sudah terkumpul digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan dari data yang terkumpul datanya harus valid. Dibawah ini merupakan macam-macam instrumen pengumpulan data:

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpulan data yang dibuat untuk memperoleh informasi secara langsung dari suatu sumber.

Berikut beberapa faktor dalam wawancara, yaitu:

##### (a) Pewawancara

Pewawancara / Penyelidik merupakan orang yang seharusnya bertanggung jawab untuk mengumpulkan informasi mengkomunikasikan pertanyaan dengan jelas dan dapat mendorong responden untuk menjawab semua pertanyaan.

##### (b) Responden

Responden yang memberikan informasi harus mampu menjawab semua pertanyaan dengan benar dan lengkap.

##### (c) Pedoman wawancara

Panduan wawancara berisi instruksi untuk studi dalam bentuk daftar pertanyaan yang umum tersedia selama proses wawancara.

##### (d) Situasi wawancara

Situasi wawancara ini terkait dengan waktu dan tempat wawancara, jika waktu dan tempat wawancara salah pewawancara dan responden merasa tidak nyaman selama wawancara dan ragu untuk menjawab pertanyaan itu. Wawancara dapat dibagi menjadi tiga jenis, tergantung pada sifat pertanyaannya.

##### i. Wawancara terpimpin

Wawancara ini dibuka dengan pertanyaan berdasarkan daftar pertanyaan yang tersusun.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### ii. Wawancara Bebas

Wawancara ini melakukan sesi tanya jawab secara independen antara pewawancara dan responden, dengan pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai panduan.

#### iii. Wawancara bebas terpimpin

Wawancara ini adalah kombinasi dari wawancara bebas dan wawancara terpimpin. Dalam penerapannya, pewawancara mengikuti pedoman yang merupakan garis besar tentang sesuatu yang akan persoalan.

#### 2. Kuisioner

Kuisioner adalah alat pengumpulan data yang digunakan dalam metode komunikasi langsung atau tidak langsung, yaitu responden tidak langsung. Pertanyaan dijawab secara tertulis. Tujuan penyebaran survei adalah agar responden dapat menemukan informasi yang lengkap tentang permasalahan responden, tanpa khawatir tidak sesuai dengan kenyataan pada saat mengisi pertanyaan pada daftar. Responden juga mengetahui informasi yang diminta. Berikut merupakan jenis-jenis angket yaitu:

##### (a) Angket berstruktur

Survei terstruktur memberikan jawaban atas pertanyaan. Responden diberikan pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keinginannya.

##### (b) Angket tak berstruktur

Survei ini berbentuk tanya jawab. Dengan demikian responden bebas menjawab pertanyaan berdasarkan pendapatnya.

#### 2.15 SPSS

SPSS adalah salah satu *software* yang dapat memanfaatkan untuk mengolah, menghitung dan menganalisa data statistik. SPSS adalah versi 6.0 dan akan terus dikembangkan hingga versi 20 saat ini dan sebaliknya (Sujarweni, 2015).

*Statistical Product and Service Solition* (SPSS) adalah aplikasi untuk menggunakan komputer untuk melakukan perhitungan statistik. Keunggulan program ini ialah dapat memberikan semua perhitungan statistik dengan lebih cepat, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Melakukan perhitungan secara manual membutuhkan waktu (Sarwono, 2006).

#### 2.16 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah *validity* suatu kata, yaitu seberapa akurat dan tepat suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya ditinjau dari ukuran. Validitas juga merupakan ukuran untuk menilai apakah variabel yang diukur adalah variabel yang benar





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ingin diteliti oleh peneliti (Ghozali, 2006). Menegaskan bahwa validitas digunakan untuk mengukur efektivitas atau efisiensi penyelidikan.

Suatu kuisioner dinyatakan valid jika pertanyaan survei mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuisioner tersebut. Instrumen dinyatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dimanfaatkan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat buat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (M. Sugiyono, 2013). Untuk melihat valid tidaknya angket yang dibuat, perlu dilakukan uji korelasi antara skor (nilai) setiap item pertanyaan dengan total skor angket.

Kriteria dalam pengujian hipotesis validitas dalam penelitian adalah:

1. Angket dikatakan valid apabila nilai perolehan R hitung lebih besar dari R tabel.
2. Angket dikatakan tidak valid apabila nilai perolehan R hitung lebih kecil dari R tabel.

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*. (Ghozali, 2006) reliabilitas adalah dikatakan sebagai alat untuk mengukur survei sebagai indikator suatu variabel atau struktur. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel atau reliabel jika stabil bahwa jawaban atas pertanyaannya konsisten dalam jangka waktu yang lama. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau reliabel jika stabil bahwa jawaban atas pertanyaannya konsisten dalam jangka waktu yang lama. Keandalan tes mengacu pada keandalan, konsistensi, prediktabilitas, dan akurasi. Pengukuran yang reliabel merupakan pengukuran yang bisa memperoleh data yang reliabel. Suatu item pernyataan dinyatakan reliabel atau reliabel jika reaksi seseorang terhadap pernyataan tersebut tetap dan tidak berubah.

Uji reliabilitas dilaksanakan dengan menggunakan uji *Cronbachs Alpha*. Pengelompokan skala kedalam rentang kelas yang sama menunjukkan stabilitas pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2.** Tabel Klasifikasi Nilai *Alpha Cronbach*

<i>Alpha Cronbach's</i>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
0.0 sampai dengan 0.20	Kurang Reliabel
>0.21 sampai dengan 0.40	Agak Reliabel
>0.40 sampai dengan 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 sampai dengan 0.80	Reliabel
>0.80 sampai dengan 1.00	Sangat Reliabel



## 2.17 Skala Likert

Menurut (D. Sugiyono, 2008) Paraphrased Content Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi individu atau sekelompok fenomena sosial. Pada skala sikap ini, responden menyatakan dukungan dan persetujuan dengan banyak pernyataan yang berkaitan dengan subjek mereka. Skala nilai terlihat pada Tabel 2.3 sebagai berikut:

**Tabel 2.3.** Kategori Jawaban Menurut Skala

Kategori	Skala
Sangat Setuju	Kurang Reliabel
Setuju	Agak Reliabel
Tidak Setuju	Cukup Reliabel
Sangat Tidak Setuju	Reliabel

## 2.18 Pendekatan Penelitian

Beberapa pendekatan penelitian telah muncul dari berbagai jenis model yaitu:

### 1. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif adalah jenis penyelidikan yang mengandalkan perhitungan persentase, rata-rata, kuadrat Ci, dan perhitungan statistik lainnya (Soewadji, 2012).

### 2. Pendekatan Kualitatif

Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang memperoleh hasil yang tidak dapat diperoleh dengan metode statistik. Penelitian kualitatif diartikan sebagai tahap investigasi yang memperoleh data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat dan perilaku seseorang (Soewadji, 2012).

## 2.19 Penelitian Terdahulu

### 1. Ahsyar dan Afani (2019)

Situs berita online atau *website* menggunakan metode *Heuristic Evaluation Usability* dapat mengambil kesimpulan berikut dari hasil evaluasi yang dilakukan di bertuah.com di bawah judul evaluasi :(1) Evaluasi yang dilaksanakan dengan memakai metode evaluasi heuristik pada situs bertuah-pos.com berhasil menemukan masalah *usability*. Persentase tertinggi didasarkan pada prinsip desain *aeshetic* dan minimalis adalah 22%. Persentase terendah didasarkan pada prinsip , tetapi perlu perbaikan. bantu penguna mengenali, mengirim, memperbaiki kesalahan 4%.

### 2. Geasela, Ranting, dan Andry (2018)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Website e-Learning NetAcad* yang bertajuk *User Analysis of Heuristic Evaluation-Based E-Learning Websites* ini memiliki desain user interface yang cukup baik untuk desain website yang hampir memenuhi 10 pedoman evaluasi heuristik yang kami miliki. teori. Website NetAcad berpenampilan menarik, praktis dan memfasilitasi layanan yang *user-friendly*.

3. Ahsyar (2019)  
Integrated Academic Information System (iRaise) adalah salah satu sistem informasi yang ada di UIN SUSKA Riau yang memiliki peran penting dan menjadi salah satu aset untuk mendukung segala aktivitas akademik di UIN SUSKA Riau. Perhitungan statistik dilakukan dengan menggunakan dengan SPSS dan Ms. Excel. Hasil pengukuran menunjukkan persentase variabel Usefulness= 63, 68%, Ease of Use= 68, 25%, Ease of Learning 62, 87%, dan Satisfaction 77, 03%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat permasalahan yang berarti pada iRaise.
4. Ali dkk. (2016)  
Dalam topik penelitian dan evaluasi heuristik e-learning yang bertujuan untuk meningkatkan kegunaan sistem, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai efektif untuk menilai waktu penyelesaian pekerjaan tutor telah meningkat lebih dari 10%.
5. Rif'ah, Yusuf, Akbar, dkk. (2016)  
Kategori masalah kegunaan umum (heuristic) dalam aplikasi simulasi warna batik, berjudul Evaluasi kegunaan aplikasi simulasi warna batik, sesuai dengan tindakan pengguna (ketersediaan sistem dan korespondensi metode saat ini). Gunakan berdasarkan pengetahuan pengguna). Ini mewakili 48% dari semua masalah yang ditemukan di aplikasi. Analisis jumlah reviewer terkait dengan insiden usability issues yang ditemukan dalam penelitian ini dibandingkan dengan model Nielsen (1992) menunjukkan pola yang sama. Dengan kata lain, semakin banyak pengulas yang terlibat, semakin tinggi tingkat tebakannya.
6. Aisyah, Saputra, Rozanda, dan Ahsyar (2021)  
Dengan judul "Evaluasi *Usability Website* Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode *System Usability Scale*" Salah satu penerapan e-government yang telah diterapkan pada Dinas Pendidikan Provinsi Riau yaitu dengan memanfaatkan website resminya sebagai media publikasi informasi terkait pendidikan dengan alamat <https://disdik.riau.go.id>. SUS telah terbukti valid dan reliable, dan dapat digunakan dengan mudah.
7. Indriyani, Dantes, dan Aryanto (2017)





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil survei berjudul *usability analysis* di situs UNDIKSHA sebagai metode penemuan Hal ini menunjukkan betapa mudahnya responden menggunakan situs UNDIKSHA. Pembicara berada pada kategori responden terbanyak yaitu 63%. 50% siswa berada di kelas menengah. Dari hasil analisis Survey tersebut merupakan layout website UNDIKSHA dan dapat memenuhi kriteria kegunaan situs.

8. Winarni dkk. (2016)

Dengan judul "Tinjauan aspek *Heuristic* untuk mengevaluasi tampilan antarmuka website pemerintahan" untuk menilai tampilan dan kegunaan antarmuka situs web pemerintah adalah mudah, mudah diterapkan, dan memberikan hasil cepat untuk fungsionalitas situs web. penilaian fungsional. Secara keseluruhan, karakteristik desain situs web pemerintah x sangat bagus, tetapi ada beberapa area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kegunaan (*usability*).

9. Dino Caesaron, 2015

Dengan judul evaluasi *Heuristic* desain antarmuka (*interface*) portal mahasiswa, umumnya berdasarkan penilaian pengalaman, desain antarmuka Portal Siswa sangat baik. Namun, untuk lebih meningkatkan properti *usability* berdasarkan evaluasi heuristik, kita perlu memperbaiki beberapa hal.

10. D. Purnamasari, Wicaksana, Wijaya, Riesvicky, dan Pratama (2015)

Dengan judul evaluasi *sability* untuk mengukur penggunaan website event organizer, menggabungkan nilai kegunaan keseluruhan dari properti dan menemukan bahwa nilai rata-rata yang dapat diterima pengguna adalah *usability* 3,76. Kita dapat mengatakan bahwa aplikasi acara memiliki aspek kemudahan penggunaan. Yaitu *Learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction* yang baik.

1. Savitri dan Ispani (2015)

Dengan judul Review desain interface aplikasi SOPPOS menggunakan evaluasi *Heuristic*, Evaluasi *Heuristic* bersifat pragmatis, mudah diterapkan, dan menghasilkan hasil dengan cepat. Meskipun metode ini tidak memberikan solusi yang pasti, ini adalah cara yang sangat mudah untuk mulai mengevaluasi desain sistem Anda. Secara keseluruhan, desain antarmuka program aplikasi SOPPOS sangat baik menurut evaluasi empiris. . Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar lebih bermanfaat.

2. Ahsyar, Jakawendra, dan Syaifullah (2020)

Dengan judul " Analisa *Usability Website* Berita Online Menggunakan Metode *User Contered Design* PT. Citra Media Bertuah merupakan perusa-





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

haan yang bergerak dibidang media dan komunikasi yang telah memanfaatkan website sebagai media penyaji informasi untuk masyarakat Riau pada khususnya.

3. Saifulloh dan Asnawi (2015)

Dengan judul Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan, Standar Desain antarmuka aplikasi seluler Sport Galaxy Center sangat bagus berdasarkan ulasan pengguna. Namun, ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan untuk lebih meningkatkan kegunaan (*usability*) Fitur yang mudah digunakan



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

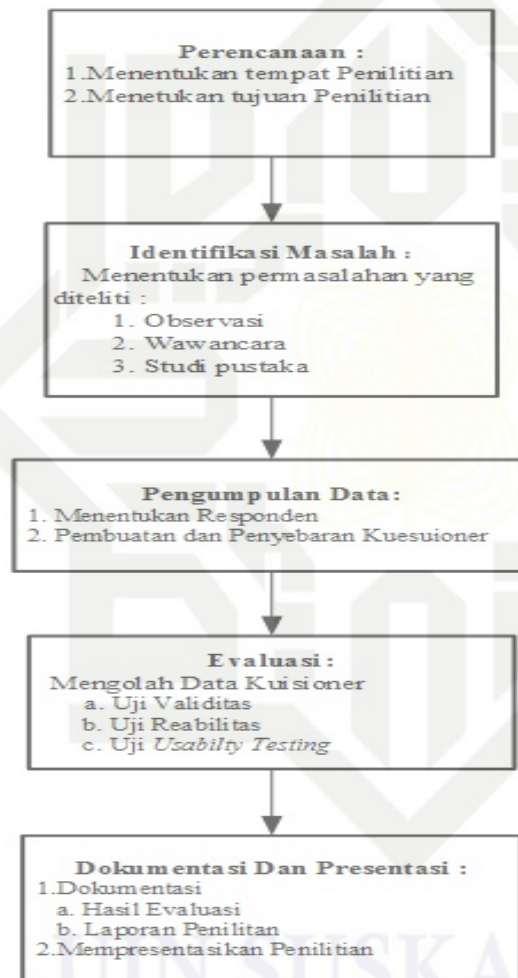
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode untuk mencapai tujuan dari penelitian. Metode penelitian merupakan metode ilmiah untuk mendapatkan data, mencapai tujuan dan manfaat penelitian. Berikut beberapa tahapan yang perlu diperhatikan yaitu, metode ilmiah, data, tujuan dan manfaat penelitian (M. Sugiyono, 2013). Terlihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1.** Metodologi penelitian

(Kurniawan, Rokhmawati, dan Rachmadi, 2018)

#### 3.2 Perencanaan

Perencanaan penelitian merupakan tahapan yang menentukan studi pendahuluan dan penentuan tujuan penelitian. Berikut merupakan penjelasan dari tahapan perencanaan penelitian:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Menentukan Tempat Penelitian Pada tahap perencanaan yaitu menentukan lokasi penelitian, Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Suska Riau, dan yang diteliti adalah sistem informasi KKN UIN Suska Riau.
2. Menentukan Tujuan Penelitian Untuk mencapai tujuan penilitian yang lebih baik untuk yang akan datang maka langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan penilitan, adapun tujuan penilitian ini untuk mengetahui tingkat *usability* pada sistem informasi KKN UIN Suska Riau dan memberikan saran untuk perbaikan sistem informasi KKN UIN Suska Riau berdasarkan permasalahan *usability*.

### Identifikasi Masalah

1. Observasi  
Pada tahapan ini akan dilakukan observasi awal dengan mengunjungi LPPM UIN Suska Riau, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tujuan dan memperoleh perizinan dalam meneliti Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 10 April 2020
2. Wawancara  
Wawancara merupakan salah satu tahapan metode pengumpulan data. Tahap wawancara ini dilakukan secara tatap muka langsung dengan Staff LPPM UIN Suska Riau yaitu Bapak Puji Purnama S.I.Kom. pada tanggal 15 September 2020 pukul 10.00 WIB di LPPM UIN Suska Riau. DMenentukan Tempat Penelitian Pada tahap pendahuluan yaitu menentukan tempat penenlitian, tempat penelitian dilakukan pada Lemabaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UIN Suska Riau. Dan wawancara juga di lakukan pada tanggal 07 Desember 2020 pukul 09.00 WIB bersama Bapak DR. H. Zarkasih, M.Ag selaku Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM UIN Suska Riau. Alat bantu yang digunakan sebagai media perekam suara adalah smartphone Xiaomi Redmi 6A. Berikut daftar pertanyaan wawancara pada pihak perusahaan:
  - (a) Kapan Sistem Informasi KKN yang sekarang dibuat?
  - (b) Apakah Sistem Informasi KKN sebelum di gunakan sudah diuji terlebih dahulu?
  - (c) Bagaimana alur dari sistem Informasi KKN yang sekarang?
  - (d) Sudah berapa kali Sistem Informasi KKN UIN Suska Riau ini dirubah?
  - (e) Apa kendala yang dihadapi pihak LPPM saat mengoperasikan sistem Informasi terdebut?

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- (f) Apa perbedaan sistem Informasi yang lama dengan yang sekarang?
- (g) Apakah sistem Informasi KKN ini pernah dievaluasi sebelumnya?
- (h) Pernahkan sistem Informasi KKN ini terjadi crash/error?
- (i) Apabila adanya keluhan dari Mahasiswa maupun Dosen yang menggunakan sistem Informasi KKN, apa yang dilakukan oleh pihak LPPM?
- (j) Untuk kedepannya apakah sistem Informasi akan dilakukan pengembangan?
- (k) Apakah ada kritik dari Mahasiswa maupun Dosen yang mengunjungi tampilan dari Sistem Informasi KKN yang sekarang?

#### 3. Studi Pustaka

Selain tahapan yang dilakukan dengan wawancara dan observasi, dilakukan pencarian data-data dan informasi yang berhubungan dengan penelitian melalui jurnal, arsip perusahaan, situs situs online dan buku-buku untuk menambah referensi pendukung untuk mencari solusi dari masalah penelitian.

### 3.4 Pengumpulan Data

#### 1. Menentukan Responden

Dalam Penelitian ini responden yang digunakan adalah mahasiswa yang aktif mengikuti KKN 2020 di UIN Suska Riau. Jumlah mahasiswa aktif 4.595 orang. Selanjutnya metode untuk pengambilan sampel menggunakan teknik metode *Slovin* dengan batas toleransi kesalahan 0,1 atau 10 % berdasarkan Persamaan 2.1.

$$n = \frac{\widehat{N}}{1 + Ne^2} \quad (3.1)$$

Ketentuan:

N= 4595

E= 10% = 0,1

n= 99.80

Dari persamaan rumus slovin tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 99,80 yang digenapkan 100 responden. Dikarenakan jumlah populasi yang didapatkan dari seluruh responden adalah 4595 dan besar sampelnya adalah 100 responden, maka selanjutnya peneliti memakai metode *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang/peluang yang sama bagi setiap elemen atau individu dari populasi untuk dijadikan sampel. dipilih sebagai sampel. Untuk menentukan sampel yang digunakan, luas populasi ditentukan terlebih dahulu dengan *random*,



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan jumlah sampel yang digunakan dalam setiap kelompok ditentukan dengan memakai teknik simple random sampling, maka pengambilan sampel dari seluruh anggota populasi dilakukan secara acak. tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Hal ini dapat dilakukan jika anggota populasi dianggap homogen.

#### 2. Pembuatan dan Penyebaran Kuisisioner

Dalam Pembuatan kuisisioner pada penelitian ini memerlukan rancangan untuk mendapatkan kualitas sistem informasi KKN yang digunakan oleh mahasiswa UIN Suska Riau. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan skala likert sebagai alat pengukuran. Kuisisioner yang akan dibuat pada penelitian ini untuk mengetahui kualitas sistem berdasarkan kemudahan dan kenyamanan pengguna sistem. Kuisisioner yang telah dirancang akan disebar, setelah kuisisioner disebar, dilakukan uji persyaratan (*device*) dengan menggunakan uji validitas data dan uji reliabilitas data. Uji reliabilitas dibuat untuk menentukan apakah seluruh data penelitian yang didapatkan dapat mengukur variabel penelitian adalah valid. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan *skala Likert* sebagai ukuran pengukuran. Kategori yang digunakan terlihat seperti ini:

- (a) Sangat Setuju = Bobot(1)
- (b) Setuju = Bobot (2)
- (c) Tidak Setuju = Bobot (3)
- (d) Sangat Tidak Setuju = Bobot (4)

Penerapan keempat skala pada penelitian ini adalah untuk menghindari nilai tengah karena tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui ada tidaknya permasalahan *usability* pada sistem informasi KKN UIN Suska Riau.

#### 3.5 Evaluasi

Pada tahapan evaluasi terdapat tiga tahapan yaitu identifikasi responden, penyebaran kuisisioner dan pengolahan data kuisisioner. Dibawah ini merupakan penjelasan dari setiap kegiatan:

- (a) Pengolahan data kuisisioner

Pada tahapan ini peneliti akan mengolah data yang diperoleh dari penyebaran kuisisioner penelitian kepada pengguna sistem informasi KKN, dimana peneliti akan melakukan proses uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS. Berikut merupakan penjelasan dari setiap kegiatan:



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- i. **Pengujian Validitas**  
Pada tahapan ini akan dilakukan proses uji validitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data angket yang diperoleh benar atau tidak. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai ko-relasi *product Moment* atau tabel R dengan R dimana jumlah R harus lebih besar dari R tabel.
- ii. **Pengujian Reabilitas**  
Keandalan adalah ukuran konsistensi instrumen ukur dalam mengukur gejala yang sama pada kesempatan lain. Uji reliabilitas menunjukkan stabilitas pengukuran. Stabilitas di sini berarti kuesioner konsisten apabila dibuat untuk mengukur konsep atau konstruk dari satu kasus ke kasus lainnya. Uji reliabilitas dibuat dengan menggunakan uji *cronbrach alpha*, dan dikatakan reliabel jika nilai *cronbrach alpha* lebih besar dari 0,60.
- iii. **Pengujian *Usability Testing***  
Pengujian kegunaan digunakan untuk mempelajari, mengukur efisiensi dan kegunaan, kemampuan mengingat bagaimana berinteraksi tanpa menghadapi kesulitan atau kesalahan pada sistem (Hidayat dkk., 2014).

### 3.6 Dokumentasi dan Persentasi

Pada tahapan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu dokumentasi dan penyajian laporan. penjelasan dari tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. **Dokumentasi**  
Pada tahap ini, semua data dan informasi didokumentasikan dan dikumpulkan dalam sebuah laporan yang akan disajikan nanti. Pada tahap ini ada dua kegiatan, yaitu:
  - (a) **Hasil Evaluasi**  
Dalam kegiatan ini, peneliti membuat rekomendasi dalam bentuk tabel ini berisi daftar masalah kegunaan yang digunakan sebagai solusi untuk masalah.
  - (b) **Laporan Penelitian**  
Dalam kegiatan ini, semua komponen dari awal pencarian hingga Rekomendasi hasil evaluasi dikumpulkan dalam satu laporan penelitian yang sistematis.
2. **persentasikan Penelitian**  
Pada proses ini, hasil dan tahapan penelitian yang telah selesai sepenuhnya



akan dipresentasikan kepada dosen penguji.

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## BAB 5 PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap Sistem Informasi KKN, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Evaluasi *usability* sistem informasi KKN menggunakan metode *Heuristic* telah berhasil menemukan 70% masalah *usability*. Berdasarkan dari hasil pengolahan data pada pengukuran tingkat *usability* sistem informasi KKN beberapa variabel memiliki persentase terendah dan harus ditingkatkan untuk meningkatkan *usability* sistem informasi KKN. Dari perhitungan masalah *usability*, variabel tertinggi adalah prinsip *user control and freedom* dengan kode H3 sebesar 45% ini harus dilakukan perbaikan sesuai dengan solusi yang direkomendasikan dan perbaikan untuk variabel *recognition rather than recall* dengan kode H6 yang memiliki persentase hasil terendah yaitu 40%. Hal ini harus dilakukan perbaikan sistem informasi KKN sesuai dengan solusi dan permasalahan yang ada.
2. Hasil rekomendasi perbaikan berupa solusi yang perlu dilakukan, fokus pada variabel H3 untuk P8 dengan frekuensi masalah tertinggi dan perbaikan untuk variabel H6 pada P15 yang memiliki persentase hasil terendah yaitu 40% yang artinya kurang baik untuk tingkat *usability* pada sistem informasi KKN. Permasalahan tersebut diantaranya ialah tampilan awal sistem tidak ada menu lupa password, selanjutnya link dan menu setting pada sistem tidak berfungsi, kemudian tidak adanya menu bantuan pada sistem.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, penelitian ini memberikan beberapa saran.

1. Pengembangan penelitian ini dapat dicapai dengan mendesain ulang tampilan atau desain sistem informasi KKN sebagai prototipe berdasarkan evaluasi *Heuristic* dan hasil pengujian prototipe.
2. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, disarankan meneliti menggunakan beberapa metode, seperti menggabungkan metode *Heuristic Evaluation* dengan *User Centered Design* (UCD). Agar mencapai hasil yang maksimal dalam hal peningkatan sistem.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkarim, A. (2006). Pendidikan kewarganegaraan. *Bandung: Grafindo*.
- Aelani, K., dan Falahah, F. (2012). Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire (studi kasus aplikasi perwalian online stmik “amikbandung”). *Jurnal Fakultas Hukum UII*.
- Ahsyar, T. K. (2019). Analisis usability integrated academic information system menggunakan metode use questionnaire. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan industri* (hal. 49–54).
- Ahsyar, T. K., dan Afani, D. (2019). Evaluasi usability website berita online menggunakan metode heuristic evaluation. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(1), 34–41.
- Ahsyar, T. K., Jakawendra, A., dan Syaifullah, S. (2020). Analisa usability website berita online menggunakan metode user centered design. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(2), 165–172.
- Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., dan Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi usability website dinas pendidikan provinsi riau menggunakan metode system usability scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- Ali, A. A., Pramana, E. E., dan Tjandra, S. S. (2016). Evaluasi heuristik pada web based learning untuk meningkatkan aspek usability sistem. *Insand Comtech: Information Science and Computer Technology Journal*, 1(1).
- Caesaron, D. (2015). evaluasi heuristic desain antar muka (interface) portal mahasiswa (studi kasus portal mahasiswa universitas x). *Jurnal Metris*, 16(1), 9–14.
- Delice, E. K., dan Güngör, Z. (2009). The usability analysis with heuristic evaluation and analytic hierarchy process. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 39(6), 934–939.
- Dimuksa, W., Abda’u, P. D., dan Karaman, J. (2016). Usability evaluation pada website stkip pgri pacitan. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 1–3.
- Dix, A., Dix, A. J., Finlay, J., Abowd, G. D., dan Beale, R. (2003). *Human-computer interaction*. Pearson Education.
- Geasela, Y. M., Ranting, P., dan Andry, J. F. (2018). Analisis user interface terhadap website berbasis e-learning dengan metode heuristic evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program spss*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hendra, S., Arifin, Y., dkk. (2018). Web-based usability measurement for student grading information system. *Procedia Computer Science*, 135, 238–247.
- Hidayat, W., Ranius, A. Y., dan Ependi, U. (2014). Penerapan metode usability testing pada evaluasi situs web pemerintahan kota prabumulih. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Huda, M. (2018). Evaluasi usability website stie putra bangsa sebagai media informasi perguruan tinggi. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 6(2), 9–19.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- Indriyani, N. L. P. R., Dantes, G. R., dan Aryanto, K. Y. E. (2017). Analisis kebermanfaatan website sekolah tinggi pariwisata (stipar) triatma jaya menggunakan metode usability testing. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 1(2), 56–64.
- Iwan, S. I., Sitanggang, I. S., dan Mustafa, B. (2015). Analisis usabilitas sistem informasi manajemen penerimaan koleksi deposit di perpustakaan berdasarkan pendekatan evaluasi heuristik. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 14(1).
- Khoirina, F., Herdiyanti, A., dan Susanto, T. D. (2017). Evaluasi kebergunaan (usability) pada aplikasi daftar online rumah sakit umum daerah gambiran kediri. *SISFO Vol 06 No 03*, 6.
- Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., Darmawiguna, I. G. M., Kom, S., dkk. (2016). Analisa usability pada website undiksha dengan menggunakan metode heuristic evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 158–167.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., dan Rachmadi, A. (2018). Evaluasi user experience dengan metode heuristic evaluation dan persona (studi pada: Situs web dalang ki purbo asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, 964X.
- Lestari, S. (2014). Analisis usability web (studi kasus website umkm binaan bppk kadin kota bandung). *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(1).
- Mustikaningtyas, B. A., Saputra, M. C., dan Pinandito, A. (2016). Analisis usability pada website universitas brawijaya dengan heuristic evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 188–192.
- Nielsen, J. (2013). 10 usability heuristics. *Nielsen Norman Group*. Available at: [www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics](http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics).
- Nielsen, J., dan Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. Dalam *Proceedings of the sigchi conference on human factors in computing systems* (hal. 249–256).
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to usability*. nngroup.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Prihati, P., Mustafid, M., dan Suhartono, S. (2011). Penerapan model human computer interaction (hci) dalam analisis sistem informasi. *JSINBIS (Jurnal Sistem Informasi Bisnis)*, 1(1), 01–08.
- Purnamasari, D., Wicaksana, I., Wijaya, A. R., Riesvicky, H., dan Pratama, W. (2015). Pemanfaatan web semantik dalam klasifikasi metadata sebagai pencegahan pembajakan informasi.
- Purnamasari, E. (2012). Evaluasi websitejobsdb tm mobiledengan metode usability heuristic. *Prosiding KOMMIT*.
- Rahadi, M., dan Sudrajad, S. (2000). Statistik pendidikan. *Bandung: CV. Pustaka Setia*.
- Rahardjo, B. (2005). Keamanan sistem informasi berbasis internet. *Jakarta: PT INDOCISC*.
- Rif'ah, M. I., Yusuf, M., Akbar, F. H., dkk. (2016). Evaluasi usability pada aplikasi program simulasi warna batik. Dalam *Seminar nasional multi disiplin ilmu unisbank 2016*.
- Saifulloh, S., dan Asnawi, N. (2015). Evaluasi desain antarmuka dengan pendekatan kemudahan penggunaan (studi kasus mobile app sport galaxy center). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(4), 55–58.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha ilmu.
- Savitri, P., dan Ispani, M. (2015). Review desain interface aplikasi sopppos menggunakan evaluasi heuristik. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 6(1), 95–100.
- Sensuse, D. I., dan Prayoga, S. H. (2010). Analisis usability pada aplikasi berbasis web dengan mengadopsi model kepuasan pengguna (user satisfaction). *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 70–79.
- Soewadji, J. (2012). Pengantar metodologi penelitian. *Jakarta: Mitra Wacana Media*, 210.
- Sugiyono, D. (2008). Metode penelitian bisnis. *Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas*.
- Sugiyono, M. (2013). Kualitatif, dan kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Spss untuk penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sumitro, A. H. (2019). Analisa usability website stikom pgri banyuwangi menggunakan metode heuristic evaluation. Dalam *Sensitif: Seminar nasional sistem informasi dan teknologi informasi* (hal. 451–462).
- Sutabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Syah, F., Lukito, W., Aristoteles, A., Efendi, N., dan Febriansyah, F. E. (2018). Sis-





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

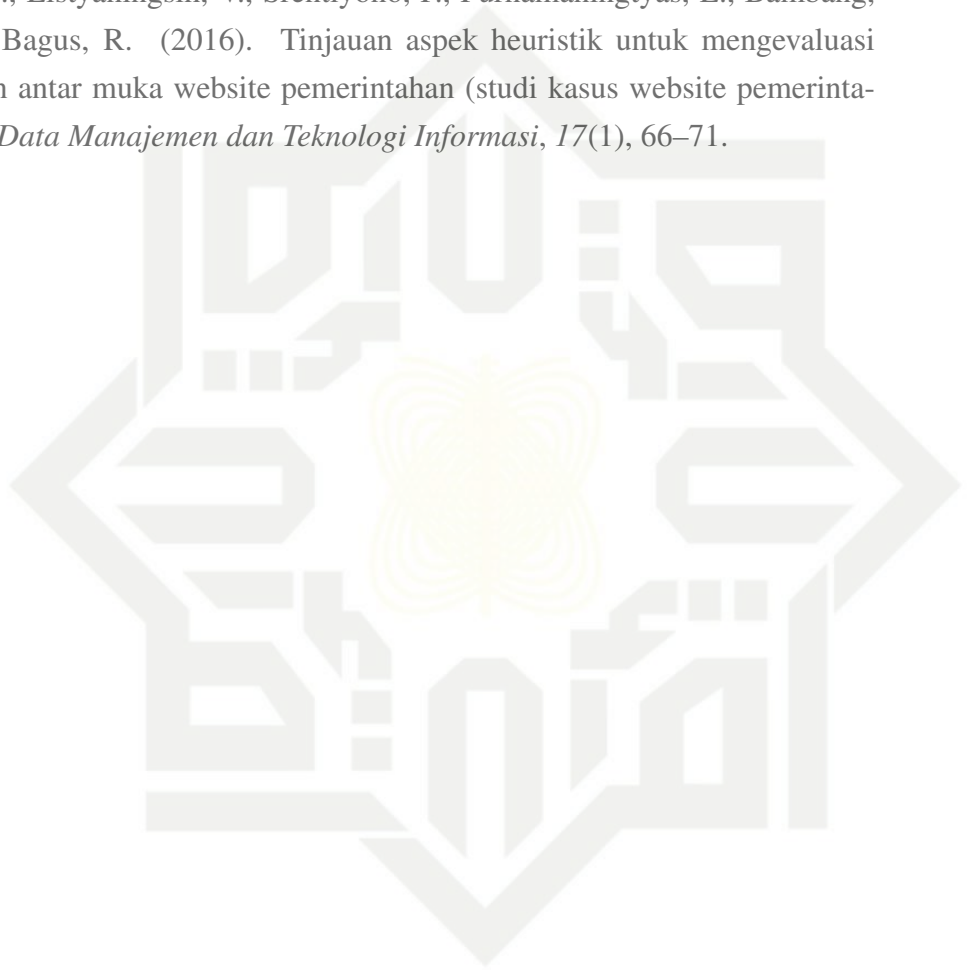
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tem informasi kuliah kerja nyata (kkn) berbasis android universitas lampung. *Jurnal Komputasi*, 6(2).

UIN. (2019). *Visi uin suska riau*. Retrieved from <https://uin-suska.ac.id/profil/visi-dan-misi/>

UIN. (2020). *Website uin suska riau*. Retrieved from <https://uin-suska.ac.id/2019/06/26/uin-suska-riau-lepas-3-793-orang-peserta-kkn-ke-berbagai-daerah/>

Winarni, Y. U., Listyaningsih, V., Srentiyono, P., Purnamaningtyas, E., Bambang, S., dan Bagus, R. (2016). Tinjauan aspek heuristik untuk mengevaluasi tampilan antar muka website pemerintahan (studi kasus website pemerintahan x). *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, 17(1), 66–71.



UIN SUSKA RIAU





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN A

### HASIL WAWANCARA

Nama : Dr. H.Zarkasih, M.Ag

Jabatan: Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat

#### HASIL WAWANCARA

Narasumber : Dr. H. Zarkasih, M.Ag

Jabatan : Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat

1. A = Kapan Sistem Informasi KKN yang sekarang dibuat ?

B = Sistem Informasi KKN yang sekarang dibuat tahun 2020 dengan waktu yang mendesak

2. A = Apakah Sistem Informasi KKN sebelum di gunakan sudah diuji terlebih dahulu?

B = Sistem langsung diuji berjalan karena waktu yang mendesak dan nanti kita akan menambahkan fitur apa saja yang kurang dalam sistem tersebut

3. A = Apa kendala yang dihadapi pihak LPPM saat mengoperasikan sistem Informasi terdapat?

B = Kendala yang dihadapi lambatnya respon Sistem, laporan mahasiswa sering tidak muncul padahal mahasiswa sudah mengupload laporannya, Dosen tidak dapat mendownload laporan yang di upload mahasiswa

4. A = Sudah berapa kali Sistem Informasi KKN diganti ?

B = Ini sudah 3 kali pembaharuan sistem atau sudah 3 kali diganti termasuk yang sekarang ini

5. A = Apa perbedaan sistem Informasi yang lama dengan yang sekarang?

B = Kalau Sistem yang lama mahasiswa Cuma bisa memilih lokasi tempat KKN saja sedangkan yang sekarang mahasiswa sudah bisa mengupload laporan kegiatan dan laporan akhir

6. A = Apakah ada kritik dari mahasiswa maupun dosen mengenai Sistem Informasi KKN?

B = Kritik itu pasti ada apa lagi ketika terjadi masalah atau gangguan

8. A = Apakah Sistem Informasi KKN yang sekarang pernah dievaluasi sebelumnya ?

B = Belum, kita cuma minta ke programmer nya mengevaluasi apa yang kurang diperbaiki, cuman kalau diukur dengan metode tertentu ya belum pernah



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. A = Seberapa penting evaluasi bagi LPPM UIN SUSKA RIAU ?

B = Ya sangat penting untuk tahun tahun berikut nya

10. A = Apakah pada awal pembangunan Sistemn Informasi KKN ini menerapkan konsep IMK ?

B = Ya itu betul sekali

18. A = Pernahkah Sistem Informasi KKN terjadi crash/error?

B = Ya pasti ada, namanya juga sistem,pasti pernah terjadi

19 A = Apa jenis-jenis terjadinya error ?

B = Ya seperti kesalahan sistem kerusakan server dan lainnya

20. A = Apa dampak bagi pengguna jika terjadinya *error*

B = Dampak bagi pengguna tidak bisa mengakses Sistem

21. A = Seberapa penting penggunaan Sistem Informasi KKN bagi mahasiswa UIN Suska Riau?

B = Sangat penting, karena dengan adanya Sistem Informasi ini dapat membantu mahasiswa menyukkseskan kegiatan KKN dimasa pademi dan sekaligus mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan informasi seputar KKN

**Kepala Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat**

  
**Dr. H. Zarkasih, M.Ag**

Scanned by TapScanner



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Puji Purnama S.I.Kom

Jabatan : Staff LPPM

**LAMPIRAN A2**

**HASIL WAWANCARA**

Narasumber : Puji Purmana, S.I.Kom

Jabatan : Staff LPPM

1. A = Tahun berapa LPPM UIN SUSKA RIAU didirikan ?  
B = LPPM sendiri didirikan pada tahun 2013
2. A = Bisakah Bapak jelaskan tentang organisasi LPPM UIN SUSKA RIAU  
B = Bisa dilihat di website LPPM UIN SUSKA RIAU
3. A = Ada berapa jumlah karyawan di LPPM saat ini ?  
B = Jumlah karyawan di LPPM UIN SUSKA RIAU ada 20 orang
4. A = Apa kegunaan Sistem Informasi KKN bagi mahasiswa?  
B = Sistem Informasi KKN digunakan mahasiswa untuk mendaftar, memilih lokasi serta menampilkan informasi seputar KKN
5. A = Apakah Sistem Informasi KKN ini sangat diperlukan?  
B = Iya, Sistem Informasi KKN sangat diperlukan untuk menjalankan aktifitas kegiatan di masa pandemi
6. A = Apakah sistem Informasi KKN ini dapat mempermudah pekerjaan pihak LPPM?  
B = iya, dengan adanya sistem ini dapat memudahkan pihak LPPM dalam manajemen mahasiswa yang akan mengikuti KKN
7. A = Apakah pada awal pembangunan Sistemn Informasi KKN ini menerapkan konsep IMK ?  
B = Ya itu betul sekali
8. A = Pernahkah Sistem Informasi KKN terjadi crash/error?  
B = Ya pasti ada, namanya juga sistem, pasti pernah terjadi
- 9 A = Apa jenis-jenis terjadinya error ?  
B = Ya seperti kesalahan sistem kerusakan server dan lainnya

Scanned by TapScanner





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. A = Apa dampak bagi pengguna jika terjadinya *error*

B = Dampak bagi pengguna tidak bisa mengakses Sistem

11. A = Seberapa penting penggunaan Sistem Informasi KKN bagi mahasiswa UIN Suska Riau?

B = Sangat penting, karena dengan adanya Sistem Informasi ini dapat membantu mahasiswa menyelesaikan kegiatan KKN dimasa pademi dan sekaligus mempermudah mahasiswa untuk mendapatkan informasi seputar KKN

**STAFF LPPM**

**PUJI PURNAMA, S.I.Kom**

UIN SUSKA RIAU

Scanned by TapScanner





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### HASIL OBSERVASI

B.1 Mahasiswa tidak dapat mengupload laporan akhir pada bagian ini mahasiswa banyak yang mengeluh karna susah nya buat mengupload laporan ke sistem. Terlihat pada Gambar B.1.

24/08/20 09.58 - +62 813-7831-8151: Assalamulaikum pak.  
 Pak saya nadia khairinnisa jurusan ekonomi syariah , mahasiswa kkn 2020, dan DPL saya bapak.  
 Saya mau tanya pak. Untuk upload laporan di sistem lppm kenapa gak bisa ya pak ?

07/09/20 19.06 - Dos Siti Aisyah Tarbiah: Ini diperpanjang  
 07/09/20 19.06 - +62 812-7628-030: Kita perpanjang, mengingat msh bnyk mhs yg blum bisa upload laporan akhir  
 07/09/20 19.07 - Dos Siti Aisyah Tarbiah: Ok Pak Sekjend  
 07/09/20 19.07 - Dos Siti Aisyah Tarbiah: Thank you so much  
 07/09/20 19.07 - +62 852-9725-8422: Sampai tanggal 15 ya pak...

06/09/20 10.58 - +62 821-7387-4067: Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh  
 Selamat pagi buk  
 Izin meminta waktunya sebentar untuk membaca pesan ini  
 Perkenalkan saya Sri Mawaddah dari group 19 KKN-DR deng dosen pembimbing lapangan ibu Darmawati,M.I.Kom  
 Saya ingin mengkonfirmasi bahwa saya sudah mengirim lap akhir KKN saya buk (05 september 2020. Pukul 13:22) , Tetapi ada sedikit kendala buk.. bahwasanya pada lapora:

**Gambar B.1.** Bukti Keluhan Mahasiswa Hasil Screenshot media chat

B.2 Dosen tidak bisa mendownload laporan mahasiswa. Terlihat pada Gambar B.2.

dibagian ini laporan yang sudah di upload mahasiswa tidak bisa di download oleh dosen karna tombol download tidak muncul di sistem.

17/09/20 06.30 - +62 823-9200-7249: Assalamualaikum. Puji, beberapa kolom laporan di system' ibu kok Ndak ada kolom download dan penhisian nilainya.  
 17/09/20 06.30 - +62 823-9200-7249: Ada yg cuma ada kolom download tapi tidak ada kolom penhisian nilai.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

26/08/20 14.59 - Dos Siska: Assalamu'alaikum pak @  
6285263793093 Mau nanya..

1. Laporan akhir mahasiswa KKN itu di upload pak? Klo iya, uploadnya dmn? Soalnya di sistem KKN, gak ada tempat upload laporan akhir.
2. Lembar pengesahan di laporan akhir KKN ada ttd Ketua LPPM, itu gmn cara mintanya atau Di upload kosong aja?

17/09/20 10.39 - +62 823-9200-7249: Punya ibu banyak juga yg spt itu selain yg ibu laporkan kemaren Puji, tapi solusinya spt yg Puji sarankan kemaren, supaya MHS ybs mengirimkan file ke ibu, dan menilai yang ada.  
17/09/20 10.40 - +62 823-9200-7249: Mahasiswa ibu laporan yg ketemu hanya 4 Puji, laporan akhir tidak tampil.  
17/09/20 11.02 - +62 813-6569-0625: mhss saya an. 11740224361 DINI PRATIWI, laporan yg dikirimkan hanya 3, sedangkan dia telah mengirimkan 4, gmn ini Zaffril? memang ada mhss yg mengisi 5 laporan, apakah karena itu? trus 2 laporan dini ini tertukar dgn yg lain.  
17/09/20 11.02 - +62 813-6569-0625: or Puji?  
17/09/20 11.04 - LPPM Zaffril Syam: Sebentar ya pak, kami cek  
17/09/20 11.09 - LPPM Zaffril Syam: untuk Dini Pratiwi NIM 11740224361, didata kami baru 3 terupload pak. 2 Pengabdian dan 1 konten kreatif. boleh konfirmasi ke mahasiswanya, untuk upload ulang pak

**Gambar B.2.** Bukti Keluhan Dosen Hasil Screenshot media chat

#### B.3 Di tampilan awal sistem tidak adanya menu lupa password.

Permasalahan selanjutnya tidak adanya menu lupa password di bagian awal sistem sehingga mahasiswa sangat kesulitan ketika mereka lupa password. Terlihat pada Gambar B.3.

26/08/20 13.03 - +62 812-7480-8817: Assalanualikum  
warohmatullahi wabarokatuh, maaf sebelumnya mengganggu waktu  
ibuk, saya Sari Yani jurusan Ilmu Al quran dan tafsir saya  
mau bertanya buk, bagaimana solusinya buk jika lupa sandi link  
lppm, saya lupa sandi saya buk, mohon bantuannya bukðŸ™ ðŸ™

**Gambar B.3.** Bukti Keluhan Mahasiswa Hasil Screenshot media chat

#### B.4 Menu setting tidak dapat berfungsi Terlihat pada Gambar B.4.

Permasalahan keempat yang ditemukan pada observasi langsung dengan mengunjungi link <https://kknonline.uin-suska.ac.id/>. pada bagian menu setting yang tidak bisa digunakan sama sekali

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

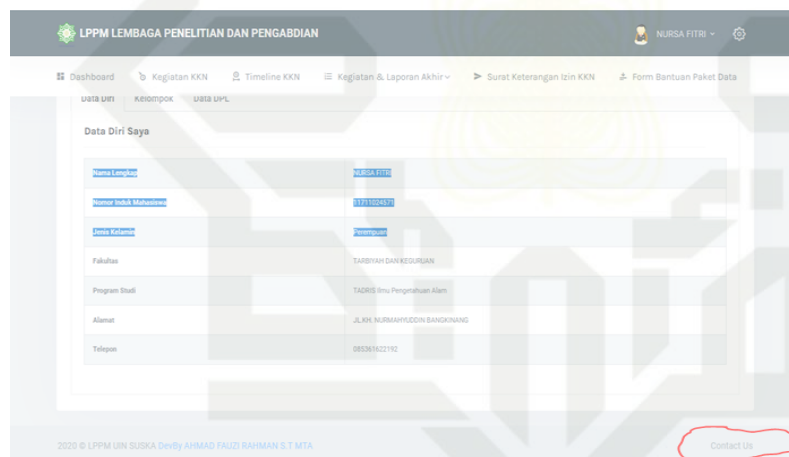
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar B.4. Menu Setting**

### B.5 Tidak adanya menu bantuan

Permasalahan kelima yang ditemukan pada observasi langsung dengan mengunjungi link <https://kknonline.uin-suska.ac.id/>. tidak adanya menu bantuan sehingga mahasiswa kesulitan dalam melaporkan masalah. Terlihat pada Gambar B.5.



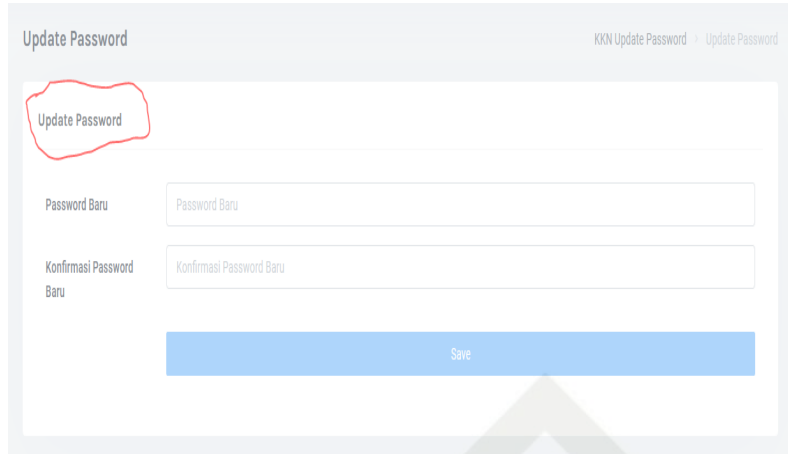
**Gambar B.5. Contact us**

### B.6 Kurangnya keamanan privasi

Permasalahan keenam yang ditemukan pada observasi langsung dengan mengunjungi link <https://kknonline.uin-suska.ac.id/>. sangat kurangnya keamanan bagi pengguna di karenakan ketika mau mengganti password tidak ada perintah masukkan passowrd lama terlebih dahulu sehingga akun sangat mudah untuk di curi. Terlihat pada Gambar B.6.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar B.6.** Menu Update Password

B.7 Mantan Rektor UIN Suska Riau, Prof Dr H Munzir Hitami, MA mengungkapkan program KKN sendiri merupakan program nasional yang menjadi syarat Surat Ketentuan Lulus (SKL), dalam menyelesaikan studi di perguruan tinggi. Terlihat pada Gambar B.7.



**Gambar B.7.** Hasil Screenshot Media Online





## LAMPIRAN C

### KUESIONER PENELITIAN

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### KUISIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Perkenalkan, saya:

Nama Lengkap : Bobbi Saputra  
 NIM : 11653103382  
 Program Studi : Sistem Informasi  
 Fakultas : Sains and Teknologi  
 Universitas : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Dengan hormat,  
 Perkenankanlah kami meminta kesediaan teman-teman untuk berpartisipasi mengisi kuesioner penelitian ini dengan judul "EVALUASI USABILITY PADA SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) UIN SUSKA RIAU MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC HEVALUATION".

Untuk mempermudah pengisian kuisisioner ini, berikut kami cantumkan link Sistem Informasi KKN yang dapat diakses pada saat pengisian kuisisioner ini: <https://kkn-online.uin-suska.ac.id>

Besar harapan kami kepada teman-teman agar dapat mengisi kuisisioner ini dengan sebenar-benarnya demi kelancaran penelitian ini. Atas waktu dan kesediaannya diucapkan terima kasih.

Wassalam

Apakah anda mengikuti KKN tahun 2020 dan sudah pernah meakses Sistem? \*

☐ Ya

☐ Tidak



### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Identitas Mahasiswa

Isilah identitas anda terlebih dahulu.  
Dalam penelitian ini identitas anda akan dijaga dengan baik

Alamat email \*

Short answer text

Nama Lengkap \*

Short answer text

## Fakultas

Description (optional)

Silahkan pilih Fakultas anda \*

1. Tarbiyah dan Keguruan
2. Ushuluddin
3. Psikologi
4. Ekonomi dan Ilmu Sosial
5. Syariah dan Ilmu Hukum
6. Dakwah dan Ilmu Komunikasi
7. Sains dan Teknologi
8. Pertanian dan Pertenakan



### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### H1 - Visibility of Status System

Description (optional)

Sistem jelas dalam menginformasikan keberadaan pengguna ketika berada di suatu halaman (ex: \*  
Jika berada di halaman login maka yang harus dilakukan adalah menginputkan username dan password)

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Saat saya menginput data, sistem memberikan notifikasi berhasil diinput atau gagal diinput \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Ketika saya memasukan kata sandi, Sistem memberikan informasi kekuatan kata sandi \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

#### H2 - Match Between System and Real World

Description (optional)

Menu menggunakan gaya bahasa yang konsisten \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Penggunaan istilah pada sistem mudah dimengerti \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Gambar yang ada pada sistem sudah sesuai \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju



### H3 - User Control and Freedom

Description (optional)

Semua link (Navigasi) yang ada pada sistem aktif dan mengarah ke halaman yang diinginkan \*

Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 Sangat Setuju

Sistem memberikan notifikasi pembatalan seperti exit/cancel saat ingin keluar dari sistem \*

Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 Sangat Setuju

### H4 - Consistency and Standars

Description (optional)

Sistem konsisten dalam penggunaan bahasa (Hanya menggunakan satu bahasa) \*

Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 Sangat Setuju

Sistem konsisten dalam memproses dan menyimpan data (ex: Halaman yang menampilkan data/file laporan kegiatan KKN, sesuai dengan data/file laporan yang telah diinput/upload sebelumnya) \*

Sangat Tidak Setuju ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 Sangat Setuju

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### H5 - Prevention Error System

Description (optional)

Sistem memberikan notifikasi pada saat melakukan penginputan data (ex: Ketika menekan tombol "Save" (simpan) pada halaman upload laporan kegiatan, sistem memunculkan konfirmasi lanjut atau tidak) \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Sistem mampu melakukan pencegahan pada saat pengguna melakukan kesalahan (ex: Ketika menekan tombol hapus, sistem memunculkan konfirmasi hapus atau batal) \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

#### H6 - Recognition Rather Than Recall

Description (optional)

Tombol yang digunakan mudah dipahami \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Adanya pesan kesalahan yang bersifat teknis (seperti menampilkan kode sumber) saat gagal mengakses halaman. \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**H7 - Flexibility and Efficiency of Use**

Description (optional)

Akses masuk ke sistem cepat \*

	1	2	3	4	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

**H8 - Aesthetic and Minimalist Design**

Description (optional)

Desain sistem sudah interaktif terhadap pengguna \*

	1	2	3	4	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Warna font dan Latar belakang (Background) pada sistem sudah sesuai \*

	1	2	3	4	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Ukuran font pada sistem sudah sesuai \*

	1	2	3	4	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

UIN SUSKA RIAU



© H9 - Recovery and System

Description (optional)

Sistem memberikan pesan kesalahan yang jelas saat salah dalam melakukan perintah (Ex: Salah dalam menginput username atau password) \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

Sistem memudahkan saya untuk mengenali, mendiagnosa dan keluar dari eror \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat Setuju

H10 - Help and Documentation

Description (optional)

Sistem menyediakan menu bantuan (Help) \*

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 Sangat setuju

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN D

### HASIL PENGOLAHAN DATA

#### D.1 Hasil Uji Validitas

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	62.47	96.635	.367	.516	.879
P2	62.68	98.563	.453	.580	.883
P3	62.55	101.967	.543	.734	.888
P4	62.90	96.535	.457	.551	.877
P5	62.72	97.012	.335	.570	.880
P6	62.91	93.557	.549	.701	.874
P7	62.87	94.700	.497	.625	.876
P8	63.84	99.065	.653	.626	.888
P9	63.59	99.254	.564	.647	.886
P10	62.84	93.873	.609	.780	.873
P11	62.80	91.333	.645	.673	.871
P12	63.07	92.813	.568	.663	.874
P13	63.28	92.891	.546	.721	.874
P14	63.02	90.686	.679	.743	.870
P15	63.00	90.424	.644	.678	.871
P16	62.90	90.172	.761	.771	.868
P17	62.87	91.064	.692	.799	.870
P18	62.85	91.280	.607	.712	.872
P19	62.89	91.109	.629	.725	.872
P20	62.93	91.561	.665	.750	.871
P21	62.82	91.422	.586	.640	.873
P22	62.95	91.644	.508	.544	.876
P23	63.07	104.409	.621	.790	.891

**Gambar D.1.** Hasil Uji Validitas



## D.2 Hasil Uji Reabilitas

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.881	.880	23

Gambar D.2. Hasil Uji Reabilitas

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	62.47	96.635	.367	.516	.879
P2	62.68	98.563	.453	.580	.883
P3	62.55	101.967	.543	.734	.888
P4	62.90	96.535	.457	.551	.877
P5	62.72	97.012	.335	.570	.880
P6	62.91	93.557	.549	.701	.874
P7	62.87	94.700	.497	.625	.876
P8	63.84	99.065	.653	.626	.888
P9	63.59	99.254	.564	.647	.886
P10	62.84	93.873	.609	.780	.873
P11	62.80	91.333	.645	.673	.871
P12	63.07	92.813	.568	.663	.874
P13	63.28	92.891	.546	.721	.874
P14	63.02	90.686	.679	.743	.870
P15	63.00	90.424	.644	.678	.871
P16	62.90	90.172	.761	.771	.868
P17	62.87	91.064	.692	.799	.870
P18	62.85	91.280	.607	.712	.872
P19	62.89	91.109	.629	.725	.872
P20	62.93	91.561	.665	.750	.871
P21	62.82	91.422	.586	.640	.873
P22	62.95	91.644	.508	.544	.876
P23	63.07	104.409	.621	.790	.891

Gambar D.3. Hasil Uji Reabilitas



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Bobbi Saputra yang biasa dipanggil boy, lahir di Mandeh, Kabupaten Pesisir Selatan, Provinsi Sumatra Barat pada 28 Juli 1996 yang merupakan anak ke 4 dari bapak Syaffendi dan ibu Yuharni yang beralamat di Desa Mandeh. Penulis mempunyai hobi bermain sepak bola. penulis telah melakukan pendidikan formal di SDN O10 Bangkiang dan menamatkan pendidikan sekolah dasar pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 01 Salo dan menamatkan pendidikan sekolah menengah pertama pada tahun 2012. Tahun 2012 penulis melanjutkan di SMAN 1 Bangkinang jurusan IPA dan menamatkan pendidikan sekolah menengah atas pada tahun 2015. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim jurusan Sistem Informasi.

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah melakukan Kerja Praktek di MT-S AL-MUTTAQIN. Penulis juga pernah melakukan pengabdian kepada masyarakat atau yang dikenal dengan KKN di Desa Jati Rejo Kabupaten Indragiri Hulu Kecamatan Pasir Penyau. Pada penelitian Tugas Akhir ini penulis mengambil studi kasus di LPPM UIN SUSKA RIAU dengan judul "Evaluasi *Usability* pada Sistem Informasi Kulaih Kerja Nyata (KKN) UIN SUSKA RIAU Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*"

Untuk menjalin komunikasi dengan penulis baik di kampus maupun diluar kampus dapat menghubungi kontak melalui e-mail [bobbisaputra25@gmail.com](mailto:bobbisaputra25@gmail.com)

UIN SUSKA RIAU